

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
Número 19
Play manía
00019
8 424094 800032
Portugal 547 $ Cont.
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
HOBBY PRESS
Novedad
VAGRANT STORY: Descubre la nueva joya de Square
Guías y soluciones
•JUNGLA DE CRISTAL 2
•F-1 2000
•GRANDIA
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reportaje
SIDNEY 2000: Se acerca la fiebre olímpica
COMPARATIVA
Los mejores simuladores de rally, a examen
COLIN McRAE 2 CONTRA TODOS
Y Además: RAYMAN 2, PARASITE EVE 2, FRONT MISSION 3, A SANGRE FRÍA, VANDAL HEARTS 2...


SQUARESOFT
ESTÁS JUGANDO CON FUEGO
VAGRANT STORY™
SOLO. ATRAPADO EN UNA CIUDAD DOMINADA POR OSCUROS PODERES.
INMERSO EN UNA MÁGICA HISTORIA. CON UN ÚNICO PROPÓSITO:
DESAFIAR LAS FUERZAS DEL MAL.
PlayStation
www.vagrantstory-europe.com
©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

SUMARIO

Número 19

EDITORIAL

Estamos ante el verano más calentito de los últimos años, y no lo decimos porque las temperaturas estén siendo altas, que lo están siendo, sino porque pocos agostos nos han deparado tal cantidad de lanzamientos y de tanta calidad como el de este año. Podemos empezar con el genial *Vagrant Story* de Square para continuar con *A Sangre Fría, Vandal Hearts II, All Star Tennis 2000* o *Silent Bomber*. Aventuras, Rol, deporte, acción, velocidad... Mires donde mires, busques el género que busques, seguro que hay una novedad que te llama la atención. Y eso que esta fecha del año suele ser la más floja para los lanzamientos...

Si tenemos en cuenta que agosto no suele ser más que la lanzadera cara a la campaña de otoño, no nos queda más remedio que imaginarnos que los meses de septiembre y octubre van a ser una auténtica locura. Además de títulos con el carisma de *Final Fantasy IX*, secuelas tan deseadas como *Dino Crisis 2* y montones de novedades que harán historia, en octubre nos aguarda el acontecimiento del año, un hecho que estamos esperando todos los usuarios de consola y que puede marcar un antes y un después en esto de los videojuegos. Obviamente, nos estamos refiriendo a la puesta en escena de PlayStation 2. Por si fuera poco, Sony va a revitalizar a su actual consola con nuevos juegos, nuevas series económicas y hasta con un nuevo diseño. Muchas compañías se preparan para asaltar con fuerza las posibilidades de PS2, pero incluso las que van a apostar descaradamente por el nuevo soporte, como Electronic Arts, ofrecen en sus listas de lanzamientos títulos para PlayStation que van a ser éxitos seguros como, por poner un par de ejemplos, *Medal of Honor 2* o *El Mundo Nunca es Suficiente*. Si sumamos PlayStation a PlayStation 2, si tenemos en cuenta las muchas posibilidades de ambos soporte y nos ponemos a repasar las listas de lanzamientos, aún incompletas, de todas las compañías nos damos cuenta de que este año no nos van a dejar irnos de vacaciones...

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I.G. Printone S.A. 91 808 15 45
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 10/2000

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

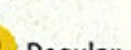
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

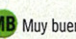
- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

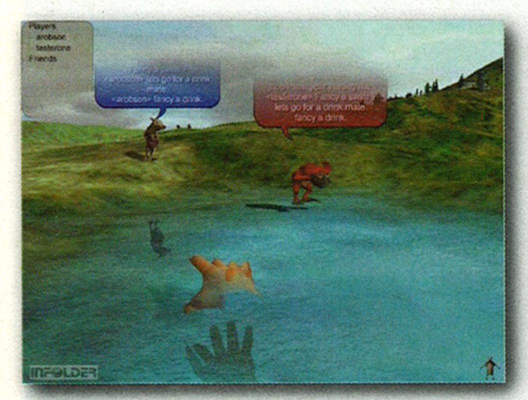
Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

ACCLAIM nos presenta BLACK AND WHITE

Tras haber llegado a un acuerdo con Midas Interactive, Acclaim distribuirá en nuestro país el esperadísimo *Black And White* de Peter Molyneaux. Como bien sabéis sus admiradores, éste será el primer juego del creador de *Populous* desde que abandonará Bullfrog, hace un par de años, para fundar su propia compañía, Lionhead. En él *Black And White* asumiremos el papel de un dios que debe convertir a su credo a todos los habitantes de su planeta realizando milagros. Según el propio Molyneaux, *Black AndWhite* es su proyecto más ambicioso y conseguido, ya que ofrecerá un grado de interacción nunca visto hasta la fecha, pudiendo incluso nuestras criaturas llegar a prever o improvisar respuestas a nuestros actos. Si todo sigue el curso previsto, *Black And White* llegará a España para finales de año, en torno a diciembre.



Podremos crear una bestia gigantesca que, a modo de profeta, predique nuestro credo a los distintos pueblos del planeta.







La locura japonesa sigue en PlayStation

Si pensabas que tras *Bishi Bashi Special*, PlayStation iba a tener un poquito de tranquilidad, vete preparando, porque ahora es Virgin quien nos va a permitir desbarrar a lo grande con *Incredible Crisis!*, la última locura de Titus. El juego, que lleva ya cierto tiempo a la venta en Japón bajo el título de *Tondemo Crisis!*, nos invitará a superar los avatares de la vida cotidiana de una familia japonesa a través de una serie de minijuegos y pruebas de habilidad de lo más disparatado. No obstante, *Incredible Crisis!* no será una mera sucesión de pruebas, ya que cada miembro de la familia contará con su propia historia. Así las cosas, el juego arrancará con un "duro" día de trabajo en la vida del padre, quien antes de ir a casa a dormir se marcará un bailecito con sus compañeros de oficina, será perseguido por una enorme piedra al más puro estilo Indiana Jones e incluso flirteará con una jovenzuela dentro de una noria. Lo dicho, un verdadero delirio... Lo más posible es que se ponga a la venta hacia otubre.



Incredible Crisis! incluirá pruebas de baile, de habilidad, otras de machacar botones... un delirio.







Una presentación "blaugrana" para Barça Manager 20000

Los pasados 3 y 4 de Junio se celebró la 10º edición de Barçamania, la emblemática fiesta por y para "culés" que anualmente celebra el F.C. Barcelona. Ubi Soft aprovechó este evento para presentar su manager de fútbol *Barça Manager 2000*, montando un stand en el que enseñó el juego a todos los que se acercaron.





Entre el público asistente cabe destacar por un lado a un montón de jóvenes promesas de la "cantera consolera", y por el otro a Josep María Núñez, el presidente del club. ¿Nostalgia antes de su retiro? ¿Quién sabe? Ignoramos si, el todavía presidente blaugrana, se hizo allí con un ejemplar del juego...

SPYRO Volverá por Navidades

Imsomniac ha confirmado los rumores de que está preparando un tercer juego para Spyro, el dragón más famoso de PS. Su título será Spyro: *Year of The Dragon*, y saldrá, con toda probabilidad, entre finales de noviembre y principios de diciembre.

La historia del juego transcurrirá poco después de los acontecimientos ocurridos en *Spyro 2*, y en ella Spyro se enfrentará a una malvada hechicera que robará todos los huevos de dragón. Para derrotarla, deberá recorrer 37 niveles en busca de gemas, y conseguir la ayuda de 6 criaturas especiales, que podremos controlar en determinados momentos de la aventura y que contarán sus propias características y habilidades especiales. Entre ellos, habrá criaturas tan curiosas como un pingüino volador que arrojará bombas, un canguro saltarín y nuestra vieja amiga la libélula Spark.

Year Of The Dragon mantendrá el estilo plataformero habitual de los juegos anteriores, pero incorporará muchos más minijuegos, lo que la convertirá en la entrega más larga y variada de la serie. También mantendrá su estética visual, muy parecida a los dibujos animados, aunque se retocarán las caras de todos los personajes para ampliar su expresividad y mejorar así el efecto cómico de sus animaciones. ¡Qué pena que todavía tengamos que esperar varios meses hasta poder ponerle la mano encima!



Los enemigos serán mucho más grandes y "terroríficos" que en las anteriores entregas.



En esta ocasión Spyro compartirá protagonismo con héroes como este pingüino volador.





La odisea del katamarán PlayStation

Como ya os adelantamos en nuestro primer número, Sony ha construido un katamarán muy especial al que ha llamado PlayStation, y que está capitaneado por el famoso aventurero Steve Fosset.

La primera prueba de Fosset y su nuevo barco ha sido el reto trasatlántico Oeste-Este, una competición contrarreloj para cruzar el Atlántico en el menor tiempo posible. El PlayStation realizó esta gesta en 7 días, 13 horas, 38 minutos y 6 segundos y, aunque no ha batido el récord mundial, su tiempo le clasifica para la primera edición de la Vuelta al Mundo Naútica: la RACE. Pero Fosset no está satisfecho del resultado, y ya ha confirmado su intención de volver a intentar batir el récord.



Más BARATOS que los platinum



Sony ha lanzado la serie Valor, una nueva línea similar a la serie Platinum, pero centrada únicamente en sus propios juegos y en los de sus third parties. En ella encontraremos reediciones de juegos que, sin llegar al éxito de los Platinum, se han ganando un hueco entre los mejores títulos de PlayStation. Y al irresistible precio de 2.490 pesetas.



Sus juegos se identificarán por una banda amarilla en la carátula en la que pondrá Serie Valor, pero por lo demás serán iguales a los lanzamientos originales, incluyendo doblajes y localizaciones. La serie Valor comenzó su andadura en el mes de julio con tan sólo cuatro títulos (*Porsche Challenge*, *Anna Kournikova*, *Speed Freaks* y *El Quinto Elemento*), pero todos los meses irá incorporando uno o dos nuevos juegos, lo que nos permitirá hacernos con una excelente ludoteca a un precio de lo más sugerente.

Una irresistible oferta de periféricos

Desde finales de Junio, Herederos de Nostromo, la distribuidora de los periféricos Logic 3 en España, ha puesto en marcha una interesantísima promoción: el volante Top Drive 429, junto con los pedales y la palanca de cambios, todo por 8.490 pesetas. Este pack, destinado a los amantes de la conducción, sólo puede adquirirse en los establecimientos del Corte Inglés de toda España, y cuenta con un número limitado de unidades. Así pues, si os interesa, no os durmáis en los laureles e id corriendo a comprarlo, porque seguro que vuela.

Y más, si tenemos en cuenta que el volante también es compatible con la N64 y que es uno de los mejores del mercado.



La lucha contra la piratería llega a los mercadillos

Los populares mercadillos callejeros llevan mucho tiempo siendo el teatro de operaciones de buen número de desalmados y piratas varios. Por eso, las Fuerzas de Seguridad del Estado vigilan cada vez con más ahínco estos lugares, lo que ha provocado un espectacular aumento en las detenciones de estos delincuentes. Así, por ejemplo, el pasado 14 de mayo la Patrulla Fiscal detuvo a los propietarios de 11 puestos en el mercadillo de San Antonio (Barcelona), incautándose un total de 1586 CD´s con juegos falsos para Play Station. También en la Ciudad Condal, y más o menos por las mismas fechas, la Guardia Urbana detuvo a un vendedor callejero que responde a las iniciales de A.E.A., interviniéndole un total de 71 juegos piratas. Mientras, en Zaragoza, una espectacular redada orquestada por miembros del Grupo de Delincuencia Organizada de la Policía Nacional en el mercadillo de La Romareda, se saldó con un total de 1520 CD´s, y un número todavía indeterminado de detenidos. Paralelamente, el 14 de mayo la Guardia Civil de Santa María de Guía intervino el rastro de Las Palmas, incautando 263 juegos piratas.

Pero la piratería no se centra sólo en los rastros, los videoclubes suelen albergar también a los que practican esta actividad tan nociva. Buena prueba de ello son las intervenciones realizadas en Mijas Costa y Fuengirola por la Guardia Civil, concretamente en los videoclubes Rocky y Popeye, propiedad de S.M.E. y M.R.D. respectivamente, en donde intervinieron más de 300 videocassetes piratas y videojuegos piratas. El valor de lo incautado en todas estas operaciones supera ampliamente los 5 millones de pesetas. Se han abierto diligencias judiciales contra los imputados.

Ganadores de los pasatiempos de Junio

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Fear Effect* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de Junio. Enhorabuena a todos.

- **Luis A. Alonso Alonso** .... La Coruña
- **Fernando Benítez Rodríguez** .... Cádiz
- **Jose A. Gómez Ocaña** .... Castellón
- **Jose L. Moreno Mínguez** .... Córdoba
- **Carlos Murillo González** .... Guipúzcoa
- **Pedro Durán Batista** .... Las Palmas
- **Jazmina Huergo Santana** .... Las Palmas
- **Eric Herrero Herrera** .... Madrid
- **Manuel Florido Fernández** .... Málaga
- **Manuel Ramón Alvarez** .... Sevilla
- **Alfonso Domingo Miró** .... Tarragona
- **Paula Bosca Gurrea** .... Valencia
- **Anselmo Martínez Gago** .... Valencia
- **David Fernández de Aguirre Landeta** .... Vizcaya
- **Ramón Layel Jaso** .... Zaragoza



Los más vendidos (del 15 de junio al 5 de julio)

Puesto	Juego
1	COLIN McRAE 2
2	MEDIEVIL 2
3	SYPHON FILTER 2
4	JEDI POWER BATTLES
5	CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)
6	METAL GEAR
7	TEKKEN 3 (PLATINUM)
8	LEGEND OF LEGAIA
9	MANAGER DE LIGA
10	GRAN TURISMO 2

Lista facilitada por DML

Los más alquilados (del 15 de junio al 5 de julio)

Puesto	Juego
1	COLIN McRAE 2
2	EURO 2000
3	JEDI POWER BATTLES
4	GRAN TURISMO 2
5	DRACULA
6	FIFA 2000
7	RONALDO V-FOOTBALL
8	SYPHON FILTER 2
9	MANAGER DE LIGA
10	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Lista facilitada por

El regreso de los ALIENS

Olvidad todo lo que os hemos contado sobre *Alien Resurrección*. Tras numerosos cambios de motor gráfico y variaciones en el esquema de juego, Fox Interactive ya tiene casi a punto el juego, pero finalmente no será un arcade en tercera persona, sino shoot´em up subjetivo. Obviamente, estará inspirado en los hechos de la última película de Alien, lo que se dejará notar en algunos escenarios de sus 14 niveles y en los 5 personajes que podremos controlar. Por si esto fuera poco, *Alien Resurrección* también respetará fielmente otros aspectos de la saga, como el variado armamento o ciertos aparatos imaginarios, como el agobiante detector de proximidad y su característico sonido. El juego, que seguirá la línea de otros shoot´em ups subjetivos, no sólo nos ofrecerá una experiencia plagada de acción, sino que también incluirá elementos aventureros, como resolver puzzles, encontrar objetos o superar una zona en un tiempo límite. Por lo que hemos podido jugar, *Alien Resurrección* promete ser sumamente variado, y contará con un apartado técnico de verdadero lujo, en el que brillará con luz propia el sólido motor gráfico. El mes que viene os contaremos más cosas, ya que *Alien Resurrección* puede convertirse en uno de los bombazos del otoño.





Como en las películas, los aliens podrán moverse por tejados y conductos de aire.



Los cinco protagonistas podrán utilizar todo tipo de armas de fuego.

LOS TELEÑECOS vuelven a PlayStation

Para octubre, Psygnosis nos invitará a disfrutar de *Muppet Monster Adventure*, un divertido plataformas protagonizado por los míticos teleñecos de Jim Henson. En él controlaremos a la rana Gustavo que tiene que rescatar a sus compañeros de unos malvados que los tienen ocultos. Para ello, recorreremos unos amplísimos escenarios tridimensionales recogiendo ítems, enfrentándonos a un montón de siniestros enemigos, y realizando todo tipo de saltos y pruebas. *Muppet Monster Adventure* incorporará un sistema de habilidades especiales (como nadar o planear) parecido al de *Spyro 2*, con el que podremos acceder a zonas de otra manera inaccesibles. Una buena calidad gráfica y mucho sentido del humor serán sus grandes bazas.







Konami presentó Beatmanía en el Corte Inglés

El pasado viernes 16 de Junio, Konami realizó una presentación "a la americana" de *Beatmania* en el Corte Inglés de la calle Goya (Madrid). Dicha presentación consistió en una despampanante señorita que, acompañada de unas cuantas consolas, mandos especiales y ejemplares del juego, enseñaba a jugar a todos los que se pasaban por el stand.

La presentación comenzó a medio día, y duró hasta bien entrada la tarde, momento en el que los asistentes (ya completamente seducidos por los ritmos de *Beatmania*) tuvieron que irse con la música (y con el juego) a otra parte.



Breves & Fugaces

- Comenzamos con los más vendidos en Japón. Este mes, el que corona las listas de ventas es *My Summer*, otra japonesada que se decanta por los simuladores de novias.
- Por segundo mes consecutivo, *FFIX* ha sido uno de los juegos que más noticias ha producido. La primera de ellas es que el período de preventa del juego en Japón se ha saldado con más de un millón de reservas. La segunda, y no menos curiosa, ha sido la prohibición de Square a todas las publicaciones impresas y online para que no se publique ninguna guía sobre *FFIX* hasta nuevo aviso. Según la compañía, quieren que los jugadores experimenten la magia de *FFIX* sin ningún tipo de ayuda y así comprender el verdadero encanto de un juego de rol.
- Otros que también ha dado que hablar durante este mes han sido Raziel y Kain, los protagonistas de *Soul Reaver*. Por lo visto, Crystal Dynamics va a dividir su vampírica saga en dos ramas distintas, protagonizando cada personaje sus propias aventuras y sus propios juegos.
- Según los últimos rumores provenientes del otro lado del charco, cada vez parece más posible que aparezca en los EE.UU. una versión doméstica de *Dance Dance Revolution*, el inimitable juego de baile de Konami. Si se confirma el rumor, no habría impedimentos para un lanzamiento en Europa, que todos esperamos.
- Y por último, la "chorradita" del mes. ASK Kotensha acaba de poner a la venta un nuevo juego musical, llamado *Slap Happy Rhythm Busters*, que realmente es un juego de lucha en el que podemos realizar combos y ataques especiales siguiendo el ritmo de la música con un sistema parecido al de *BeatMania*.

Nintendo Acción
te regala la revista Pokémon



A partir de este mes, Nintendo Acción incluye completamente gratis una nueva revista para los fans de Pokémon. Se llama Revista Pokémon, tiene 36 páginas y en ella encontrarás todo lo que te interesa sobre el fenómeno del año: cine, juguetes, televisión y por supuesto juegos, ayudas y trucos. Y empiezan fuerte, con una guía de Pokémon Stadium, un especial de trucos de las tres ediciones de Game Boy y un megaconcurso con cartuchos, vídeos, CD...
En Nintendo Acción, el tema más potente es la guía Perfect Dark, con un despliegue de claves y pistas que te serán bastante útiles. ¡Además podrás llevarte 40 juegos! Todo por sólo 450 pesetas.

HOBBYCONSOLAS Especial
REGALOS DE VERANO

Llega el momento de hacer las maletas e irse de vacaciones, pero en vuestro equipaje no puede faltar ni vuestras consolas favoritas, ni este número de Hobby Consolas, que os trae todo lo que necesitáis para pasar un mes de agosto inolvidable. Para empezar, encontraréis unas impresionantes postales de regalo para que se las mandéis a vuestros amigos desde donde estéis. El plato fuerte es un suplemento especial de 40 páginas con las guías para disfrutar a tope los mejores juegos de la temporada: *Vagrant Story*, *A Sangre Fría*, *Perfect Dark* y *Colin McRae 2*. Por supuesto, también vais a encontrar los mejores análisis de los bombazos de este mes, como *Virtua Tennis*, *Dead or Alive 2*, *Parasite Eve 2* o *Front Mission*, junto a la más completa información sobre todas las consolas.

Micromanía
Solo para adictos

Este mes, Micromanía te propone un verano lleno de novedades con los mejores juegos que podrás encontrar durante las vacaciones. Ya están aquí V*ampire. La Mascarada*, *Diablo II*, *Dino Crisis*, *Dark Reign II*, *El Imperio de las Hormigas* y muchos más. No te pierdas el CD ROM repleto de demos exclusivas, ni las secciones habituales donde podrás disfrutar de la mejor información sobre todo lo que te interesa. Además, reportajes especiales y avances sobre lo que no te puedes perder en los próximos meses. Si quieres estar al tanto de todo lo que se cuece en el mundo del videojuego y aprovechar el verano a tope, no te pierdas este número de Micromanía, repleto de sorpresas, por sólo sólo 650 pesetas.

Máxima aceleración 3D
PCMANÍA

En el número 10 de PCmanía encontraréis una impresionante comparativa de las últimas tarjetas aceleradoras 3D que han aparecido en el mercado. Los nuevos chips de nVIDIA y de 3dfx se presentan oficialmente en una lucha sin cuartel que determinará las opciones de compra de miles de personas. Además, se incluye de regalo un CD-ROM con la mejor recopilación del shareware para Windows y Linux, así como las demos más actuales para el PC. Y todo por 795 ptas.

Juegos&Cía
Diversión bajo el sol

¿Estás de vacaciones y no sabes qué juegos llevarte? Pues fíjate si lo tienen claro en Juegos & Cía. que han confeccionado un completo reportaje con los grandes títulos indispensables para pasar un verano calentito. Como siempre, repasan la actualidad, analizando y comentando todos los lanzamientos y de paso, te ofrecen una guía paso a paso para terminar con el genial *Fear Effect* de PlayStation. ¡Ah!, y regalan 13 pegatinas exclusivas.

Computer Hoy
¡Encuentra tu piso ideal!

Ya no es necesario dejarse la vista con los anuncios del periódico, llamar, y visitar pisos. Computer Hoy te ofrece las mejores webs para encontrar a través de Internet el piso ideal de forma cómoda. Además, presenta un completo informe sobre dispositivos de almacenamiento externo... Zip, Jaz, Click, Ditto, regrabadoras, y un reportaje sobre cómo organizar los viajes con los planificadores de rutas. Por si fuera poco, este número viene acompañado de un suplemento especial con las mejores ideas que ofrece Internet para el tiempo de ocio.

Revista oficial DREAMCAST
La lucha más sexy

La espectacular belleza de las luchadoras de *Dead or Alive 2* es el principal argumento del número 8 de la Revista Oficial Dreamcast. Junto al nuevo juego de lucha de Acclaim destacan las Previews de dos títulos que marcarán el futuro de Dreamcast: *Virtua Tennis*, una soberbia conversión de la recreativa, y *Space Channel 5*, la propuesta musical de Sega. Además, una guía completa de *Code: Veronica*, un reportaje sobre *F355 Challenge* y *Vanishing Point*, y las demos jugables de *Wacky Races*, *Super Magnetic Neo* y *Toy Commander* que incluye el DreamOn 11, completan un número que no te debes perder.



PERIFÉRICOS²

MULTITAP

Diversión para cuatro

Poco después del lanzamiento de la consola en Japón, Sony puso a la venta el Multitap para PS2, un periférico imprescindible para todos aquellos que disfrutan jugando en compañía.

Pese a que puede parecer injustificado el lanzamiento de un nuevo Multitap, dado que ya existe uno para la primera PlayStation, lo cierto es que este periférico nos permitirá conectar cuatro Dual Shock 2 y así aprovechar las funciones analógicas de sus botones. Por desgracia, actualmente no existe ningún título que aproveche completamente las posibilidades de este periférico, ya que ninguno explota las opciones analógicas de los mandos. Tan sólo *Tekken Tag Tournament* justifica por ahora su adquisición, aunque de cara al lanzamiento de la consola en Europa, ya se vislumbran en el horizonte unos cuantos títulos, como *ISS*, *FIFA* o *NBA Live*, que aprovecharán al máximo sus características. Por lo demás, este periférico no presenta ninguna función adicional, tan sólo un aspecto exterior idéntico al de la consola.

PERIFÉRICOS²

SOPORTES HORIZONTALES Y VERTICALES

Cuidando la línea de PS2

Paralelamente al lanzamiento de la consola en Japón, Sony puso a la venta dos tipos de soportes para PS2. En esencia, estos dos tipos de base están pensados para los que consideran que PS2 es mucho más que una consola y ya la han reservado en un lugar preferente de la casa, como pueda ser el salón.

Gracias a estas dos piezas podremos exhibir nuestra PS2 de dos maneras distintas. El más útil de los dos, el soporte vertical, nos permitirá colocar nuestra consola en cualquier sitio sin apenas ocupar espacio y sin arriesgarnos a que se caiga al suelo. Un detalle curioso es que cuando colocamos la consola en posición vertical, podemos girar el logo de PlayStation que hay en la compuerta de carga de discos para que nuestra PS2 quede "estéticamente" perfecta.

Por su parte, el soporte horizontal está ideado, básicamente, para los que quieran mejorar la línea de la consola con un adorno azul, ya que todavía no le hemos encontrado ninguna utilidad. En fin, suponemos que Sony España pondrá a la venta ambos soportes el día 26 de octubre, aunque no lo hemos podido confirmar.



El soporte vertical está llamado a ser una compra obligatoria para todos aquellos que ya tienen reservado un hueco en el salón.



SILENT SCOPE

PlayStation 2, en el punto de mira

Bajo este significativo título, que viene a decir algo así como "alcance silencioso", se esconde una de las máquinas recreativas de disparo más espectaculares de todos los tiempos. En ella, asumíamos el papel de un francotirador que debía afrontar numerosas situaciones de alto riesgo desde la mirilla de su rifle de precisión. En todas ellas, nuestro objetivo principal consistía en abatir a todo tipo de criminales y evitar acabar con la vida de los inocentes.

El planteamiento del juego obligó a Konami a fabricar un espectacular mueble que incorporaba un rifle de francotirador con mira telescópica incorporada. Nosotros jugábamos utilizando la mira, ya que todo lo que aparecía en pantalla resultaba demasiado pequeño como para acertar sin utilizar ningún tipo de zoom. Lógicamente, el planteamiento de la máquina recreativa hacía presagiar que la conversión a soporte doméstico sería casi imposible, ya que para poder disfrutar de este título era imprescindible un periférico que nos permitiera jugar con una mira telescópica, algo que encarecería de sobremanera el juego. Finalmente, Konami ha optado por convertir el juego a PS2 incorporando una serie de cambios muy lógicos.

Al igual que en la Coin Op, la versión de PS2 incorporará un puntero que aparecerá en la pantalla para indicarnos la posición aproximada sobre la que estamos apuntando. A partir de este momento, en la máquina recreativa



utilizaríamos la mirilla para apuntar exactamente sobre el blanco. Pues bien, en PS2 contaremos con un botón que ampliará la zona sobre la que se encuentra el puntero, consiguiendo de este modo poner en pantalla lo mismo que veríamos a través de la mirilla. La solución nos parece más que acertada, dados los impedimentos que suponía adaptar el juego a consola.

Por otra parte, la versión doméstica de *Silent Scope* también incluirá muchos más modos de juego, nuevas misiones y enemigos finales.



Esto será lo que normalmente se vea en la pantalla de juego...



...hasta que activemos la mira y veamos una zona aumentada.



Todas las misiones tendrán un par de enemigos finales, como este Harrier.

STAR WARS: STARFIGHTER

Toda saga tiene un principio... en PS2

Tras el excelente resultado conseguido con *Jedi Power Battles* en PlayStation, Lucas ha comenzado a trabajar para la consola de 128 bits de Sony. De todos los proyectos que tiene en curso, el más potente y vistoso es *Starfighter*, un híbrido entre arcade y simulador de combate espacial que promete traernos toda la emoción de las películas de la saga.

Starfighter se situará en un espacio-tiempo paralelo al de la película Episodio 1 y reflejará fielmente algunos hechos del film, como la invasión de Naboo por parte de la Federación de Comercio, y otros completamente ideados para el juego, como los tres pilotos rebeldes que podremos controlar a lo largo de las más de 20 misiones que nos propondrá el juego. Centrándonos en estos últimos, ya se sabe que cada uno contará con su propia nave y que cada uno tendrá que superar una serie de misiones exclusivas.

Como os podéis imaginar, nuestro principal objetivo será acabar con toda la maquinaria bélica de la Federación, para lo que tendremos que librar encarnizadas batallas en lugares tan dispares como el espacio exterior o la superficie de cualquiera de los planetas del imaginario sistema estelar de Star Wars. Lo más prometedor de todo es que los escenarios en que se desarrollarán estos combates van a ser realmente gigantescos, hasta el punto de que podremos volar hacia el cielo de un planeta durante varios minutos seguidos para acto seguido caer en picado y observar cientos de detalles de otra manera imperceptibles. Obviamente, la ausencia de popping conseguirá que presenciar este tipo de detalles sea una auténtica delicia para el ojo, aunque tampoco podemos olvidarnos de las impactantes explosiones o una gestión de los sistemas de partículas altamente realista.



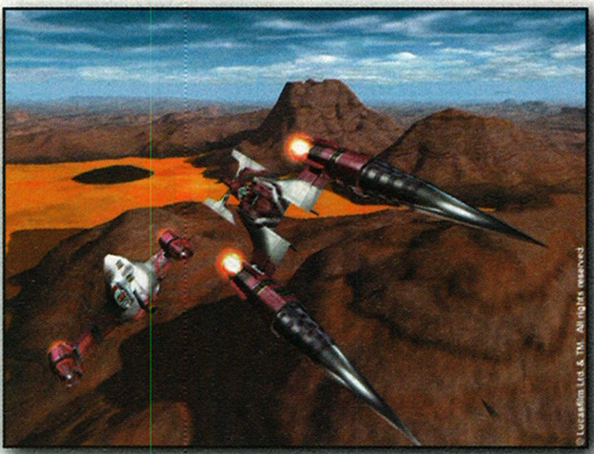
Podremos controlar un total de 3 pilotos y sus respectivas naves.

Starfighter incluirá tres vistas distintas, una épica banda sonora compuesta por el magistral John Williams y un sistema de control que se inclinará hacia el arcade. LucasArts todavía no ha facilitado una fecha de lanzamiento, pero dado el avanzado estado de desarrollo del juego es muy probable que esté listo para final de año.



Starfighter presentará misiones sobre la faz de los planetas y en el espacio.





El juego descansará sobre una base jugable que combinará lo mejor de los simuladores de combate de PC, como X-Wing, y los arcades de LucasArts.

NOTICIAS²

La última hora de la actualidad

• Los juegos más vendidos durante este mes en Japón han sido *All Star Wrestling*, el simulador de lucha libre de Square, y *FIFA World Championship*. El tercer puesto ha sido para *Hresvelgr*, un arcade de velocidad al estilo *Wipeout*.

• Este mes abrimos fuego con una buena noticia. A finales de año, Tecmo lanzará en todo el mundo *Dead or Alive 2: Hardcore*, una versión completamente nueva de su aclamado beat´em up, que incorporará muchos más escenarios, trajes, modos de juego y secretos. Con este anuncio, Tecmo ha despejado todas las dudas que circulaban sobre el lanzamiento del juego fuera de Japón.

• Siguiendo con grandes novedades, Square ha dado a conocer algunos nuevos detalles sobre *Final Fantasy XI*, el primer capítulo completamente online de la saga. Como ya sabréis, los juegos online son una experiencia multijugador a través de Internet, es decir, nosotros accedemos a través de la red a un servidor en el que están conectados otros usuarios. En el caso de *FFIX*, Square ha anunciado que cada servidor de PlayOnline aceptará hasta 3000 jugadores simultáneos, una cifra realmente alta.

• Siguiendo con Square, la compañía también ha anunciado que está buscando compañías especializadas en telecomunicaciones para desarrollar juegos para teléfonos móviles con tecnología WAP. Gracias a esta tecnología, los teléfonos de última generación se podrán conectar a PS2 para, entre otras cosas, intercambiar datos y conectarse a Internet. Y ya se ha oído algo sobre un minijuego de *FFXI*...

• Cambiando de tema, Sony acaba de celebrar una exposición dedicada a los programadores de PS2. En ella, entre otras muchas cosas, se explicó cómo sacar partido de los puertos de conexión de la consola, ya sea para utilizar una impresora o un módem, y además se pudo ver una PS2 con módem Omrom conectada a Internet con un navegador de Access. ¿Estaremos en la antesala del acceso a Internet?

• Los creadores de *Unreal Tournament*, Epic Megagames, han anunciado que el juego incorporará una opción para jugar como en los PC´s, es decir, con ratón y teclado.

• Y la curiosidad. Ante las previsiones de que PS2 se agote en Inglaterra el mismo día que se ponga a la venta, Sony ha puesto en marcha un período de preventa, de manera que todas las consolas estarán vendidas mucho antes de que llegue el día 26 de octubre.

SIDNEY 2000: las

Que una compañía como Eidos avale un título como *Sidney 2000* es toda una garantía para los miles de usuarios que estamos esperando para poder vivir en nuestras casas la emoción de las auténticas olimpiadas. Y es que, como no podía ser de otro modo, Eidos nos está preparando un juego que, lejos de conformarse con presentar más o menos pruebas olímpicas, está dispuesto a sorprendernos a todos con un nuevo concepto en esto de los juegos olímpicos.



Aunque los juegos de olimpiadas no se prodigan en PlayStation, sí hemos podido disfrutar, con desiguales resultados, de algunos exponentes de esta espectacular competición que tiene en el atletismo su principal atractivo. Sin ninguna duda, la compañía que mejor ha sabido captar el espíritu olímpico ha sido Konami, quien, desde los tiempos del Spectrum, nos ha ofrecido una larga serie de apasionantes juegos bajo el título *Track & Field*. Dos versiones han llegado a PlayStation y en ambos casos el éxito ha sido absoluto. Sin embargo, la supremacía de Konami puede caer muy pronto baje el fuerte empuje de este *Sidney 2000* que, basándose en la combinación de velocidad y reflejos típica de estos juegos, va a aportar aspectos tan innovadores y atractivos como su original modo para entrenadores.

Algo más que aporrear botones.

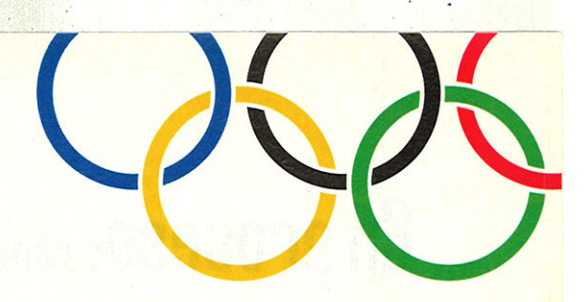
Básicamente *Sidney 2000* seguirá la pauta marcada por los clásicos del género. Es decir, su modo Arcade nos permitirá participar en 12 pruebas deportivas para demostrar que somos los mejores en cada una de ellas, ya sea corriendo los 100 metros lisos, tirando al plato, lanzando jabalina o levantando peso. Sin embargo, la principal innovación de *Sidney 2000*

Eidos, compañía olímpica

EIDOS

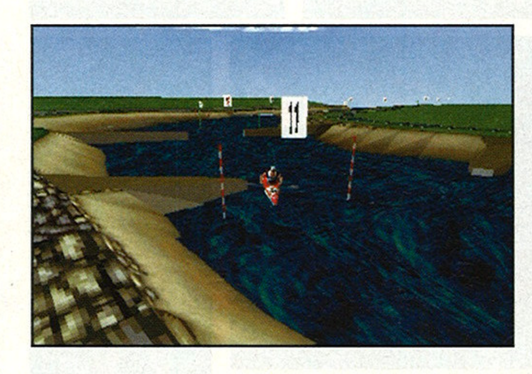
Eidos ha llegado a un acuerdo de exclusividad con el International Sports Multimedia (ISM) para publicar, durante seis años, juegos con la licencia del Comité Olímpico Internacional. Esto significa, a grosso modo, que Eidos será la única compañía capacitada para presentar los juegos oficiales de las Olimpiadas. Es obvio que la compañía británica ha tenido muy buen ojo, ya que, al atractivo innato de este importantísimo evento, se suma el aliciente extra del año 2000. Y es que este año las Olimpiadas marcan el cambio de milenio y serán, con más motivos que nunca, las Olimpiadas del Siglo.





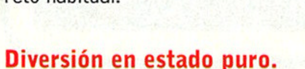
Olimpiadas del siglo XXI

con respecto a *Track & Field* será su modo Olímpico, que nos permitirá entrenar las muy diversas características de nuestro atleta para hacerle evolucionar tanto física como síquicamente. Algo que se convertirá en imprescindible si queremos alcanzar el Oro. Como salta a la vista, esta modalidad, cargada de posibilidades, añadirá al juego una profundidad de la que carecen los demás juegos de atletismo. Sin embargo, podéis estar tranquilos, en cuanto a jugabilidad mantendrá la misma sencillez y nivel de reto habitual.





Diversión en estado puro.



Si en algo se caracterizan este tipo de arcades es en su sencillez de manejo y en sus posibilidades multijugador, y *Sidney 2000* no será una excepción. Tendremos pruebas, como los 110 metros vallas, que nos retarán a pulsar botones a toda velocidad mientras coordinamos con el salto. Otras, como el tiro al plato pondrán a pruebas nuestros reflejos y pulso. La coordinación será fundamental para lanzar el martillo en el momento oportuno y la dosificación de las energía de nuestros atletas será básica para superar las pruebas de natación o bicicleta. Sin duda, la diversión está servida.

Si además tenemos en cuenta que la factura técnica de *Sidney 2000* es de lo más prometedora, nos encontramos con el que puede ser el juego de este verano. Las animaciones de los atletas parecen casi reales gracias a las técnicas de motion capture empleadas en su realización. Los escenarios han sido diseñados con el mayor de los esmeros y buscando siempre el máximo realismo. Habrá atletas de 32 países, comentaristas reales, la posibilidad de jugar hasta 8 amigos a la vez... y por supuesto, toda la magia y la emoción del evento deportivo más importante: una Olimpiada. ¿Queréis jugar ya? Tranquilos, a finales de agosto lo tendréis en las tiendas, justo para recrear en casa unas Olimpiadas paralelas a las reales.

100 Metros lisos

Es la prueba por excelencia del atletismo y no podía faltar en un juego olímpico. Aquí la clave del éxito residirá en aporrear botones lo más rápido posible, manteniendo un ritmo constante y coordinando los movimientos. Es de destacar la labor realizada en las repeticiones, que siempre buscarán el enfoque más espectacular y televisivo.

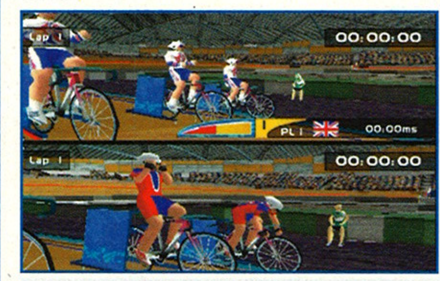


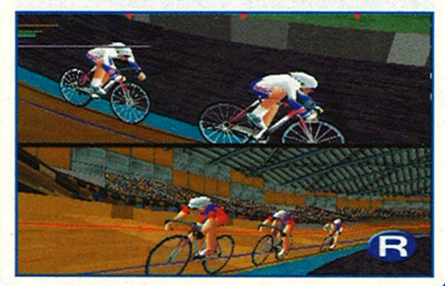




Ciclismo

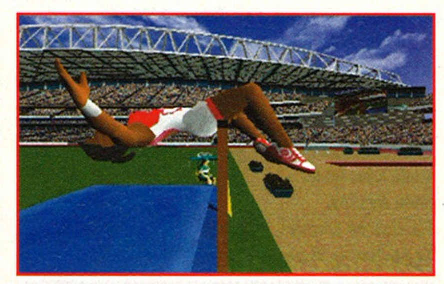
Aunque ya pudimos disfrutar de una prueba de ciclismo en *International Track & Fiel 2*, en este caso será más completa ya que, además de velocidad, habrá que tener en cuenta la resistencia.





Salto de altura

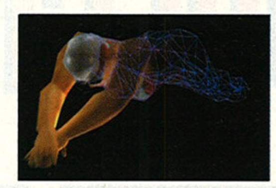
En el salto de altura será imprescindible realizar una buena carrera y marcar con corrección los grados del salto. Esta prueba requiere velocidad y precisión, y no aparecía en *Track & Field 2*.





En proceso: cómo se logra el mayor realismo

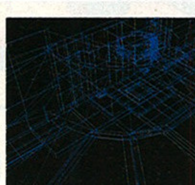
Para el desarrollo del juego se han empleado las más modernas técnicas de captura de movimientos (Motion Capture) lo que ha permitido recrear a los atletas con todo lujo de detalles y, lo que es más importante, con animaciones casi reales. Cada modelo poligonal ha sido dotado de la forma física correspondiente al deporte al que iban destinados y sobre cada uno de ellos se han trabajado las animaciones propias de su especialidad, con lo que se ha conseguido un envidiable nivel del realismo. Con el mismo cuidado se han tratado los distintos escenarios, ya que se ha trabajado tanto en la pista en sí, como en todo el entorno de los estadios.





El gran trabajo realizado a nivel técnico nos va a permitir apreciar las distintas animaciones faciales de los atletas.









Cada atleta estará dotado de todas las animaciones características y propias de su especialidad deportiva.

Natación

Rapidez, coordinación y mucha concentración para realizar los cambios de dirección y aprovechar el momento para respirar. La natación no se presenta como una prueba fácil.





Halterofilia

Hay que tener ritmo, velocidad y una gran resistencia para conseguir levantar, tirón a tirón, los enormes pesos que se exigen para lograr una buena clasificación. Podremos apreciar el esfuerzo que realizan estos auténticos sansones en la expresión de sus rostros, otro de los aspectos que se han mimado en el juego.







Kayak

El buen manejo de la embarcación va a precisar una buena ración de habilidad para mantener la dirección correcta, al tiempo que procuramos coordinar el movimiento de la pala para no perder velocidad ni ritmo.



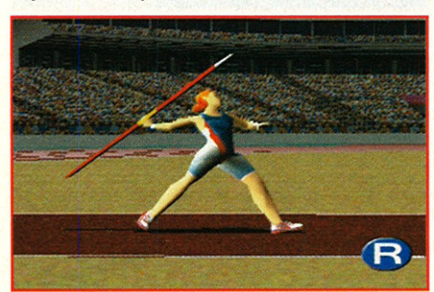




Lanzamiento de jabalina

Suele ser una prueba complicada en todos los juegos olímpicos, y en *Sidney 2000* no va a ser una excepción. Conseguir una buena potencia en la carrera, no salirse de los límites de la pista y, además, conseguir la inclinación correcta para que la jabalina vuele lejos no es nada sencillo. Procura no clavarte la jabalina en el pie...

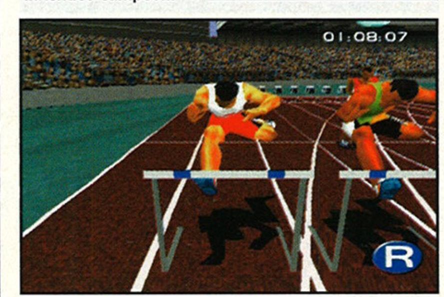




110 metros vallas

Nos encontramos ante una prueba que nos exigirá la misma velocidad a la hora de aporrear botones que los 100 metros lisos, pero que además añade la dificultad de obligarnos saltar en el momento adecuado para no llevarnos las vallas por delante. Se requiere velocidad y reflejos, y a unos niveles de auténtico campeón.



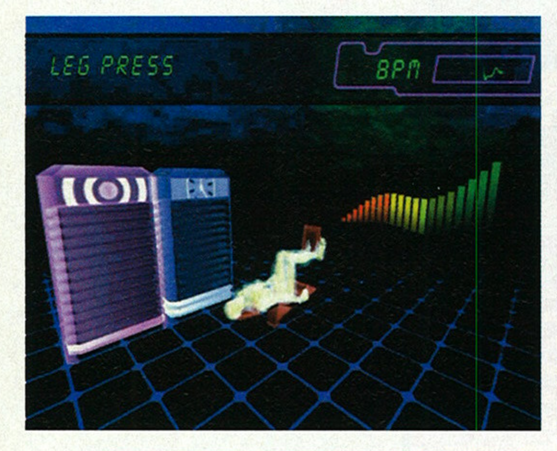


Entrenamiento: o cómo llegar a ser campeón Olímpico

Lo más innovador de este *Sidney 2000* es su Modo Olímpico, una opción de juego que nos permite convertirnos en entrenadores de 12 atletas (uno por prueba) con el objetivo de llevarlos hasta unas Olimpiadas y hacerlos triunfar. Para ello, tendremos que mejorar las aptitudes físicas de nuestros atletas haciéndoles entrenar en un gimnasio virtual con más de una docena de aparatos distintos. Eso sí, deberemos tener en cuenta las características de cada deporte para seleccionar el entrenamiento más adecuado: unos deberán aumentar en masa muscular, otros necesitarán más resistencia, velocidad... Además, la preparación sicológica también será importante y deberemos presentar a nuestros atletas a distintos campeonatos preparatorios y clasificatorios para conseguir que ganen experiencia en competición, aumente su moral y logren marcas que los clasifiquen para las Olimpiadas.







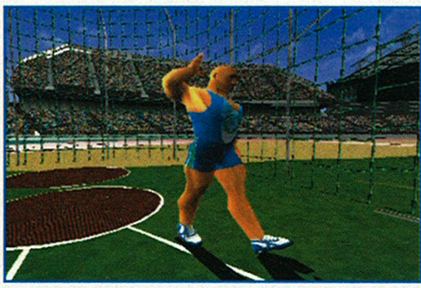




Sin duda, este modo de juego es el que puede marcar la más clara diferencia entre *Sidney 2000* y cualquier otro juego de olimpiadas que hayáis jugado.

Lanzamiento de martillo

Para muchos, una prueba dificilísima ya que hay que coordinar los movimientos del pad con la pulsación exacta de los botones y fijarse en el ángulo de lanzamiento. Serán dignas de verse las expresiones de estos esforzados atletas.



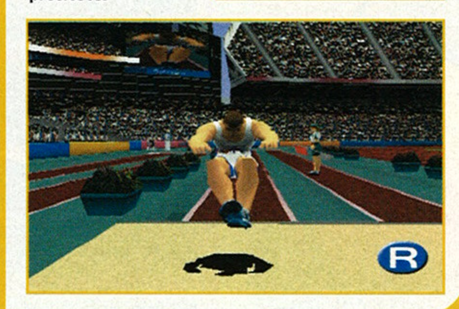




Triple salto

Correr para ganar impulso, medir las zancadas y realizar el salto perfecto tampoco es sencillo. Por suerte, en esta prueba, como en todas las del juego, disfrutaremos de las excelentes animaciones de los deportistas que se traducirán en un control preciso que nos permitirá arañar esos centímetros preciosos.





Tiro al plato

El tiro requerirá de nosotros un buen pulso y rapidez de reflejos para seguir, con nervios de acero, los veloces blancos que atravesarán la pantalla. Esta prueba rompe con la fórmula habitual de aporrear botones, añadiendo nuevos retos. Obviamente, el diseño de estos deportistas no tiene nada que ver con el de los otros atletas.

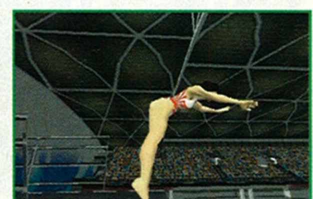




Salto de trampolín

Aquí no hay que ser los más rápidos, ni ser los más fuertes. Aquí lo que importa es conseguir una figura que sea tan perfecta técnicamente como estética. Para lograrlo deberemos realizar distintas combinaciones con el pad, marcando bien los tiempos, para que nuestra nadadora ejecute giros y rotaciones. Una prueba de gran belleza.







RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

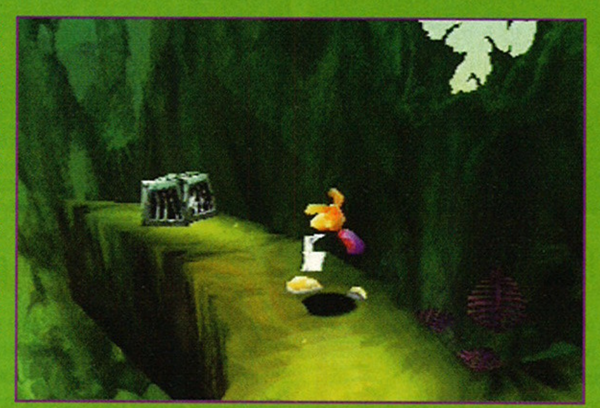
EL ESPERADO REGRESO

HAN PASADO CINCO AÑOS DESDE QUE *RAYMAN* APARECIÓ POR PRIMERA VEZ EN PLAYSTATION PROTAGONIZANDO UN JUEGO ORIGINAL, SIMPÁTICO Y GENIAL QUE SE CONVIRTIÓ EN EL MEJOR PLATAFORMAS









Nuestro simpático Rayman deberá cumplir muchas tareas si quiere mantener su imagen de héroe salvador y, obviamente, una de ellas será la de rescatar a sus amigos de las jaulas de los piratas. Además, las criaturas del universo de Rayman premiarán a nuestro amigo con algo de energía extra.



HABILIDADES

Rayman será capaz de realizar un montón de acciones de lo más diverso. No se conformará con saltar o correr, sino que además podrá usar como nunca el helicóptero de sus orejas, trepar, escalar, girar en el aire e incluso bucear. Además, la variedad de situaciones que presenta el juego obligará a Rayman a pilotar un cohete, lanzarse aferrado a un barril de pólvora o a agarrar objetos para lanzarlos a los enemigos.









Tras el arrollador éxito del primer *Rayman*, que sigue a la venta en serie Platinum, las noticias sobre una segunda parte no han dejado de sucederse. Todos los años, Ubi guardaba un hueco de su stand del E3 para dar nuevos datos sobre el juego y todos los años, los sufridos usuarios de PlayStation nos quedábamos con las ganas de descubrir en qué nuevas aventuras se metía tan polifacético héroe. Por suerte, este año por fin vamos a poder comprobar por nosotros mismos las posibilidades de *Rayman 2* y, a tenor de lo que ya hemos podido jugar, nadie va a quedar defraudado.

Un salto en el tiempo, un salto hacia las 3D.

En estos cinco años, Ubi Soft ha tenido tiempo más que de sobra de idear nuevos retos y nuevas sorpresas para el jugador. *Rayman 2* seguirá siendo un plataformas colorista con un protagonista carismático y divertido capaz de realizar las acciones más increíbles y culminar los saltos más espectaculares. Sin embargo, en esta ocasión Rayman ha cambiado los brillantes escenarios 2D de la primera parte por enormes mapeados tridimensionales. Este salto a las 3D tendrá como aspecto negativo una cierta pérdida del colorido, del look dibujo animado de su antecesor, aunque también conseguirá que el juego gane en profundidad y en variedad de situaciones y retos. Y es que, pese a que el juego seguirá siendo un plataformas de esos de saltos medidos, también ampliará notablemente la faceta aventurera invitándonos a resolver un buen montón de puzzles y a recorrer sus laberínticos escenarios buscando el camino correcto. De este modo *Rayman 2* se convierte en un juego que, pese a su aparente orientación infantil, sabrá atrapar a jugadores de todas las edades.



Mucho más de lo que parece.

Por supuesto, el nuevo enfoque gráfico del juego afectará también a los personajes, a las docenas de personajes secundarios con los que nos iremos encontrando, y al

DE UN GRAN PLATAFORMAS.

PARA LA CONSOLA. HAN PASADO CINCO AÑOS DURANTE LOS CUALES UBI HA ESTADO TRABAJANDO EN ESTA SECUELA QUE PUEDE MARCAR, IGUAL QUE SU ANTECESOR, UN ANTES Y UN DESPUÉS DENTRO DEL GÉNERO. Y ES QUE SI *RAYMAN* TE SORPRENDIÓ, *RAYMAN 2* PUEDE DEJARTE CON LA BOCA ABIERTA.

mismísimo Rayman que ha ganado en animaciones y posibilidades. Además, la historia del juego, el secuestro de los amigos de Rayman y la invasión de los piratas, se irá desgranando en divertidas secuencias animadas donde los protagonistas nos contarán sus problemas, de viva voz y en perfecto castellano, nos darán pistas o nos pedirán ayuda. Ítems, interruptores, niveles donde lo que importa es correr, otros donde lo que prima es la inteligencia... Más de 20 variadísimas fases rebosantes de sorpresas nos aguardan en un compacto que los amantes de las plataformas no podrán perderse. Y eso sin enumerar las habilidades que Rayman puede aprender, los niveles de bonus, lo retorcido de algunos escenarios o la inteligencia de los enemigos...

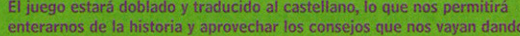
Rayman, cinco años después, puede volver a estar en boca de todos merced al trabajo de un enorme equipo de desarrollo que ha puesto en este título todo su empeño. No olvidemos que el juego ya ha aparecido en Dreamcast y que la conversión a PlayStation parecía, en principio, del todo imposible. Por suerte, la gris de Sony sigue siendo capaz de esto y de mucho más...



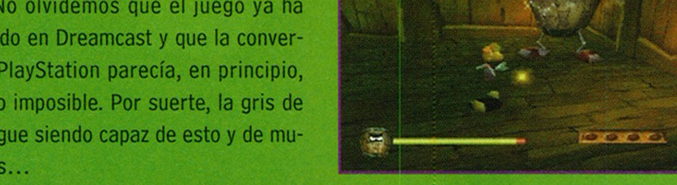


Además de resolver puzzles, recorrer laberintos y acabar con raros enemigos, también competiremos en divertidas carreras contra otros personajes.





El juego estará doblado y traducido al castellano, lo que nos permitirá enterarnos de la historia y aprovechar los consejos que nos vayan dando.









ENTREVISTAMOS A LOS CREADORES

Hablamos con Michel Ancel (creador de Rayman y Director Artístico), Serge Hascoet (Diseñador) y Nathalie Paccard (jefe de proyecto).

¿Por qué hacer una secuela de *Rayman* cinco años después?

Michel Ancel: El universo de Rayman era lo suficientemente rico como para crear un nuevo episodio. Sin embargo, nos tomó cierto tiempo desarrollar un nuevo motor 3D que permitiera dar a los jugadores sensaciones fuertes. Creo que secuela no es la palabra correcta, *Rayman 2* es una revolución en comparación con el primer *Rayman*. No queríamos hacer una secuela por hacerla. Queríamos nuevas ideas e innovaciones, y todo esto lleva su tiempo.

Tú eres, entre otras cosas, responsable de los gráficos de *Rayman 2*: ¿En qué te basaste para este nuevo episodio?

Michel Ancel: Los gráficos de *Rayman 2* están más desarrollados y en cierta forma son más "adultos". En cuanto a la atmósfera y los personajes, son más profundos y dinámicos. El espíritu de *Rayman 2* es más delirante que el del *Rayman* original. Sin embargo, el universo es más coherente con el juego, representando un mundo real con todos sus escenarios ligados, como en un juego de aventuras. Pero el foco principal sigue siendo la acción. Quería desarrollar, a escala gráfica, un equilibrio entre fantasía y dibujo animado. La fantasía proviene del universo, el dibujo animado viene de los personajes.

¿En qué se diferencia *Rayman 2* del original?

Nathalie Paccard: *Rayman* era un juego de plataformas; *Rayman 2* es un juego de acción. Los jugadores reconocerán la fantasía original del mundo de Rayman, aunque *Rayman 2* tiene una línea argumental muy rica que aumenta la implicación del jugador. Nos las arreglamos para mantener una de las ideas más importantes que apoyan a Rayman: su habilidad para interactuar con cualquier objeto o personaje. Los jugadores podrán interactuar con escenarios siempre cambiantes, la música también cambia de acuerdo con las acciones y localización del jugador. Las diferentes habilidades de Rayman han mejorado... todo lo que era divertido en *Rayman* está también aquí, pero mejor. Se han añadido otras acciones y poderes...

¿Cuáles serían tus tres reglas de oro en el diseño de juegos en 3D?

Serge: Primera regla: La acción siempre debe estar presente, pero el ritmo debe variar. Segunda regla: El jugador debe tener objetivos y misiones claros durante el juego. Tercera regla: Ritmo, ritmo y ritmo. En una frase, el jugador no debe estar horas para encontrar algo qué hacer, para encontrar la acción, ésta y un objetivo claro deben salir a su encuentro.

¿Por qué desarrollasteis la versión PlayStation en China?

Serge: Ubi China tenía la experiencia previa en PlayStation de los juegos de Fórmula 1, era una oportunidad usar esta experiencia y desarrollarla para juegos en 3D. La oficina china tiene ahora una experiencia total a la hora de desarrollar para PlayStation. Hay ingenieros y artistas de talento aquí en Shanghai que nos han permitido optimizar realmente *Rayman 2* en PlayStation. Hemos mantenido el medio gráfico y las líneas de los personajes que nos dan en el estudio francés y luego hemos trabajado solos en la versión PlayStation.



SQUARESOFT nos abre

A estas alturas de la vida de PlayStation, quien más y quien menos ya ha tenido contacto con algún juego de Square, una de las compañías más importantes y prestigiosas del panorama actual de los videojuegos. Por desgracia, hasta nuestras fronteras apenas han llegado una décima parte de los títulos que la compañía ha lanzado en el resto del mundo, algo que va a cambiar durante los próximos meses con el reciente establecimiento de Square en Europa.

Si existe en el mundo una compañía capaz de poner un característico sello de identidad a todas sus producciones, esa no es otra que Square. Por estos lares hemos tenido el placer de degustar las dos últimas entregas de la saga *Final Fantasy* o la primera de su no menos genial *Bushido Blade*, títulos que apenas reflejan una minúscula muestra de su excepcional trabajo. Por problemas de traducción, dificultades en los acuerdos de distribución o contratiempos similares, nos hemos visto privados de casi todos los lanzamientos de la compañía que, para vuestro conocimiento, tiene casi dos décadas de trabajo a sus espaldas y una larga lista de éxitos que apenas podríamos enumerar en estas páginas. Por fortuna, parece que nuestra suerte va a cambiar, ya que Square se ha dado cuenta de la importancia de nuestro mercado y ha creado una filial europea que viene dispuesta a abastecernos con todos los títulos que la compañía ponga a la venta en Japón.

Pasado y presente

Pese a que la filial ya ha anunciado que, bajo ningún concepto, podremos disfrutar de los juegos más antiguos de la compañía, como el primer *Parasite Eve*, *Xenogears* o el remake de *Chronno Trigger*, sí que podremos deleitarnos con la inmensa mayoría de los juegos que Square ponga a la venta en Japón. El primero de ellos ha sido *Vagrant Story*, uno de los títulos más sobresalientes y recientes de la compañía, al que van a seguir durante los próximos meses tres nuevas joyas pertenecientes a distintos géneros. De momento, ya sabemos que *Front Mission 3*, *Parasite Eve 2* y *Final Fantasy IX* verán la luz escalonadamente durante este año.

El primero en llegar será *Front Mission 3*, la última entrega de la aclamada saga de estrategia de la compañía que hasta ahora había permanecido inédita fuera de Japón. En ella se conjugan elementos típicos de la cultura japonesa, como los enormes Mechas, el rol y la estrategia, dando forma a un título sumamente atípico y atractivo para el público occidental.

Pocos meses después verá la luz *Parasite Eve 2*, título que, a diferencia de su antecesor, dejará de lado el rol para presentarnos una aventura de acción inspirado en los survival horror de Capcom. En *Parasite Eve 2* controlaremos a Aya Brea, una agente del FBI con poderes especiales que se verá obligada a acabar con todos los mutantes que pretenden terminar con la paz de algunas ciudades americanas.

Por último, *Final Fantasy IX* llegará, completamente traducido, antes de que acabe el año. Este capítulo, que será el último que vea la luz en PlayStation, está llamado a ser el mejor de toda la saga.

El futuro

Square ya se ha subido al carro de PS2 y, además, ha sido una de las primeras compañías en apuntarse a los juegos On-Line, para lo que ha creado su servicio PlayOnline. De momento ya se sabe que *Final Fantasy X* presentará elementos On-Line, como puedan ser comprar objetos o armas a través de Internet. A su vez, la undécima entrega será completamente On-Line, es decir, jugaremos acompañados por otros usuarios que no estarán físicamente a nuestro lado. Pero hasta que todo esto vea la luz tenemos tiempo más que suficiente para deleitarnos con estos tres juegos de Square que, por suerte, no serán los últimos...



las puertas de su reino de magia y fantasía







Square "flirtea" con el horror



Aunque todavía queda más de un mes para que el juego se ponga a la venta, todos los textos ya están traducidos al castellano.



Como sucediera con el primer *Parasite Eve*, el factor cinemático recaerá sobre las impactantes secuencias de vídeo.



El juego incorporará un completo tutorial para que podamos acostumbrarnos al sistema de control, ya que pese a ser muy parecido al de *Resident Evil*, tiene algunas peculiaridades.

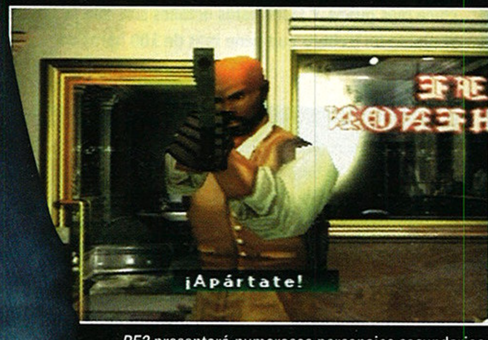




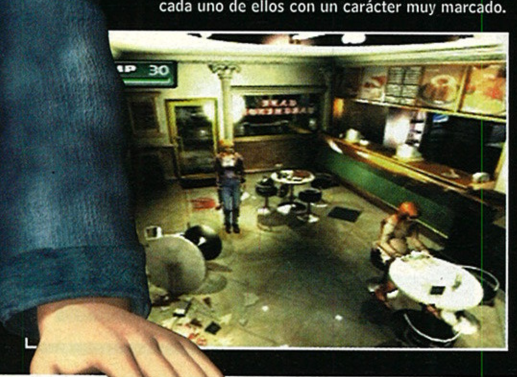








PE2 presentará numerosos personajes secundarios, cada uno de ellos con un carácter muy marcado.



Habilidades Parasitarias

A medida que avancemos en el juego, Aya podrá despertar y utilizar ciertas habilidades especiales, como ataques psíquicos o recuperaciones de salud, que consumen puntos de magia (MP). Este detalle será uno de los pocos elementos que conserve de su antecesor que, como ya sabréis, se inclinaba más hacia los juegos de rol.





Parasite Eve 2 ha sido denominado por Square como una aventura cinemática, algo que deja el rol al margen para ofrecernos una experiencia más parecida a, por ejemplo, cualquier *Resident Evil*. Como en su antecesor, el componente cinemático recaerá sobre las espectaculares secuencias de vídeo, que servirán para enfatizar los momentos de mayor tensión y enlazar las distintas partes de la historia.

Entrando en el sistema de juego, *Parasite Eve 2* volverá a conceder todo el protagonismo a Aya Brea, quien contará con un amplio abanico de armas y objetos para plantar cara a los seres mutantes que están asolando algunas ciudades americanas. Para plasmar la acción, Square ha optado por dejar atrás los combates por turnos y ha creado un sistema idéntico al de cualquier juego de la saga *Resident Evil*.

En *PE2* tampoco faltarán los grotescos enemigos de final de nivel, enigmas y puzzles que resolver, una larga lista de aberraciones y criaturas, y una ambientación mucho más cinematográfica y agobiante que la de su antecesor. Por desgracia, no nos llegará hasta finales del verano, exactamente en septiembre.



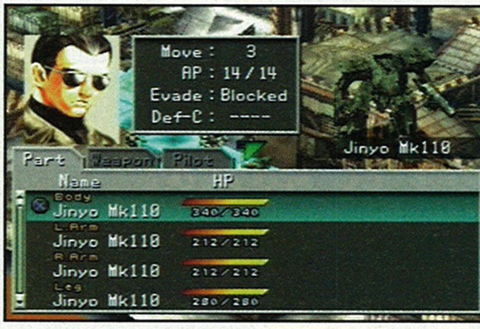




Estrategia con sabor japonés



En cada turno, el jugador decide la posición de las unidades y selecciona el blanco y el arma con el que va a atacarlo.



Los Wanzers de *Front Mission 3* varían en casi todos los combates, y su armamento y escudo pueden ser radicalmente distintos.



A lo largo del juego cambiaremos de escenario numerosas veces, ya que recorreremos la tierra en busca de conflictos.



Entre combates podremos conversar, en inglés, con numerosos personajes que variarán dependiendo de nuestras decisiones.



Dentro de la estrategia, el éxito más sonado de Square es *Front Mission 3*, la última entrega de una de sus sagas más conocidas y vendidas en Japón. En esencia, *Front Mission 3* es un juego de estrategia bélica en el que debemos superar una serie de combates hilvanados por un apasionante argumento que, dependiendo de nuestras decisiones, puede seguir por derroteros bien distintos. En cualquier caso, los enfrentamientos que integran el juego se desarrollan por turnos y son protagonizados por Wanzers, unos mechas con distintas prestaciones y armamento. A grandes rasgos, en cada turno controlamos aspectos como la dirección en la que queremos que se desplacen los Wanzers, el arma a utilizar y el blanco. Lo mejor de todo es que cada combate es un mundo, ya que todos se ambientan en localizaciones distintas y cada uno impone una serie de requisitos para alzarse con la victoria, como pueda ser que los rivales se rindan.

Además, antes de los combates también podremos "navegar" por una supuesta red de redes para encontrar información, comprar armas o mejorar nuestros Wanzers. Este cúmulo de virtudes estará a la venta dentro de muy poco tiempo.

Mil posibilidades

Entre combate y combate, *Front Mission 3* nos permitirá realizar numerosas acciones, como navegar por un falso Internet para comprar o vender Wanzers y armas, chequear nuestro correo electrónico o acceder a páginas de universidades para votar a la chica más guapa. Y todos estos detalles son sólo la punta de un iceberg que tiene más de 100 horas de juego en su interior.





El último capítulo en PlayStation









Las secuencias de vídeo de esta entrega han sido creadas por el equipo de animadores que está trabajando en la película de *FF*.



Aunque todavía es pronto para hablar de fechas de lanzamiento, es muy posible que *FFIX* esté aquí en noviembre, y traducido.







Active Time Event

Bajo este nombre se esconde una de las muchas novedades que presentará el noveno capítulo. Cuando activemos uno de estos eventos, podremos controlar durante un tiempo limitado a un personaje que se encuentra alejado de nosotros para conocer algunos datos de su personalidad o del entorno en que se mueve.





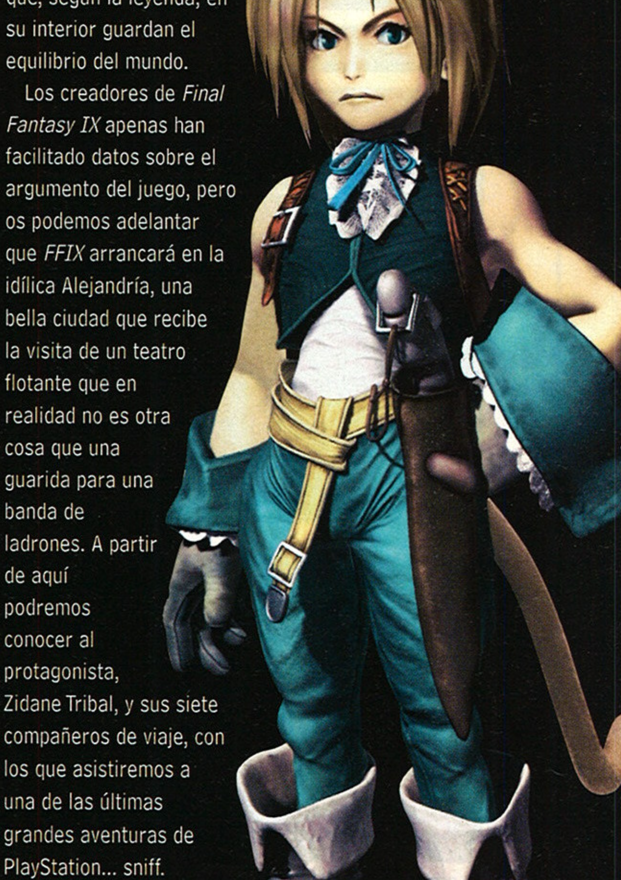


Como en todas las entregas de la saga, podremos perdernos durante varias horas navegando por sus interminables menús.



Final Fantasy es la joya de la corona de la compañía, el buque insignia que les ha permitido darse a conocer en todo el mundo. De cara a la despedida de la saga en PlayStation, Square va a combinar el despliegue técnico de las dos últimas entregas con un sistema de juego inspirado en los orígenes de la saga. En este sentido, *FFIX* presentará un mundo imaginario repleto de seres fantásticos, lugares impensables y un papel estelar para la magia, que sustituirá a las armas de fuego y a cualquier clase de tecnología. No está de más adelantar que, como en los primeros capítulos de la saga, la magia estará dividida en clases, y habrá magos negros (hábiles con los conjuros de ataque), blancos (diestros con los de defensa y cura) y otros capaces de invocar poderosas criaturas, que en este capítulo se llamarán Bestias Sagradas. Además, reaparecerán los Cristales, uno de los elementos mágicos más misteriosos de la saga y que, según la leyenda, en su interior guardan el equilibrio del mundo.

Los creadores de *Final Fantasy IX* apenas han facilitado datos sobre el argumento del juego, pero os podemos adelantar que *FFIX* arrancará en la idílica Alejandría, una bella ciudad que recibe la visita de un teatro flotante que en realidad no es otra cosa que una guarida para una banda de ladrones. A partir de aquí podremos conocer al protagonista, Zidane Tribal, y sus siete compañeros de viaje, con los que asistiremos a una de las últimas grandes aventuras de PlayStation... sniff.



Vagrant Story

El Rol en su máxima expresión

Square consigue sorprendernos una vez más volviendo sobre un género en el que son auténticos especialistas. Con *Vagrant Story*, Square demuestra que sabe innovar y que puede ir mucho más allá de lo visto en *Final Fantasy*.





Aunque a más de uno le pueda parecer increíble o una exageración por nuestra parte, lo cierto es que Square ha vuelto a dar en la diana con *Vagrant Story*, título que, a nuestro juicio, se convierte desde este momento en el mejor juego de rol de acción de PlayStation. Es más, podemos afirmar que *Vagrant Story* es a los "action RPG" lo que *Metal Gear Solid* a las aventuras de acción, es decir, un título genial que aúna un sistema de juego revolucionario con un apartado técnico impresionante.

La grandeza de *Vagrant Story* no es otra que ser un juego completamente original, de esos que no recuerdan en ningún momento a otros títulos que hemos jugado con anterioridad. Para ello, aunque parezca una contradicción, sus creadores han tomado elementos de un buen puñado de géneros, como la estrategia, los puzzles o la aventura, y los han fusionado junto a una compleja y retorcida trama en la que abundan las traiciones, los giros inesperados y las dudas existenciales.

A ESTOS ELEMENTOS HAY QUE SUMARLE la existencia de un enorme abanico de personajes protagonistas, a cual mejor definido, y una ambientación de carácter medieval de verdadero lujo, que ha sido conseguida gracias al análisis que realizó Square de la arquitectura de Saint Emilion, un pueblo medieval francés.

El mismo tratamiento ha

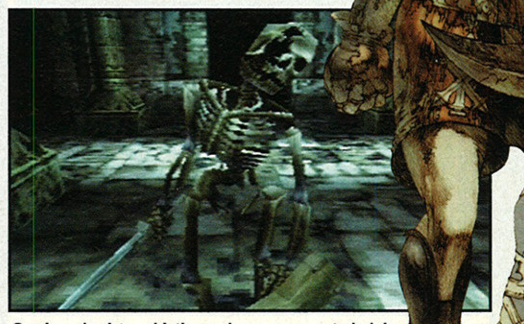




La opción "Enciclopedia" nos permite ver, rotar y aumentar cualquier criatura que hayamos derrotado en el juego.



En ocasiones, para acceder a nuevas zonas, tenemos que superar unos divertidos, y no excesivamente complejos, puzzles con cajas.



Gracias a la vista subjetiva podemos ver con todo lujo de detalle los entornos y los seres que nos rodean.



Vagrant Story presenta un montonazo de menús, a los que podemos acceder en plena batalla de una manera simplificada.

El único y gran inconveniente de *Vagrant Story* es que está en inglés, y no en un inglés sencillito precisamente...



Gracias a estas tiendas podemos fundir metales y desmontar parte de nuestro arsenal para crear nuevas armas.

recibido el bestiario de *Vagrant Story*, que está compuesto por un total de 78 criaturas de toda índole, como zombies, bestias, fantasmas o dragones, a las que tenemos que tenemos que plantar cara en unos combates con completa libertad de movimientos. Como guinda está el complejo sistema de juego, que encierra muchas más posibilidades y novedades de las que podáis imaginar, como pueda ser fundir piezas de nuestras armas para crear aleaciones más fuertes o mejorar nuestra armadura por zonas corporales. No vamos a entrar a pormenorizar los detalles de este completo abanico de posibilidades, pero os avisamos de que *Final Fantasy VIII* casi es un juego de niños a su lado...

Afortunadamente, *Vagrant Story* no se queda sólo en un juego altamente divertido, ya que el resto de los apartados también alcanzan un elevado nivel. El apartado gráfico es, por su parte, uno de los puntos más fuertes de todo el juego, principalmente porque presenta unos personajes genialmente construidos, con trajes y armas de época, y una serie de impresionantes escenarios que recuperan la arquitectura y ambientación gótica. Lo mejor de todo es que pese a poner en pantalla un elevado número de texturas y modelos completamente poligonales, el juego no se resiente ni presenta ralentizaciones. Es este sentido, no está de más destacar la potencia del motor gráfico, que nos permite realizar giros de cámara y dos grados de zoom sin problemas. Y de la música, mejor ni hablamos, porque durante todo el juego alcanza el excepcional nivel al que ya nos tiene acostumbrados Square.

NO EXAGERAMOS UN PELO AL DECIR que *Vagrant Story* es uno de los mejores juegos que han pasado nunca por PlayStation... y por eso nos duele en el alma el hecho de que no haya sido traducido al castellano. Y lo peor de todo es que, dada la complejidad del argumento, hay que dominar el idioma, ya que el nivel es bastante alto.

En fin, que es una auténtica pena que *Vagrant Story* esté en inglés, porque esto va a impedir que disfrutemos al cien por cien de una de las mayores joyas que se han visto nunca en una consola. What a pitty!

En los combates también se puede innovar

Vagrant Story ha recuperado y mejorado el sistema de los combates del primer *Parasite Eve*, el Cinematic RPG de Square que nunca verá la luz en nuestro país. Gracias a este sistema, cuando Ashley se dispone a atacar despliega una retícula esférica alrededor suyo que determina el rango de ataque de su arma. Acto seguido podemos seleccionar la zona del cuerpo sobre la que queremos realizar un combo, un ataque sencillo o un hechizo.





A un sistema de juego muy intenso hay que sumarle un apartado técnico de auténtico lujo y una historia absorbente y plagada de alternativas. Lo único que falla en este gran juego es el idioma.



Un "bestiario" repleto de espeluznantes criaturas





Vagrant Story presenta un total de 78 criaturas de toda índole, como ogros, zombies, bestias, fantasmas o demonios. Entre todas ellas destacan, por su enorme tamaño y elevada dificultad, los dragones, golems, minotauros y cangrejos gigantes. Sin duda alguna, la fastuosa recreación de esta variada "fauna" es uno de los puntos fuertes del juego.

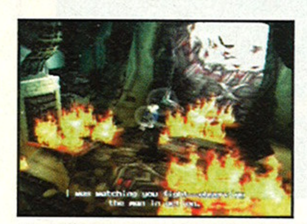


Silent Bomber

Mucho más que un simple "mata-mata"

Con *Silent Bomber* podremos recuperar la emoción de los arcades de toda la vida, y es que este frenético shooter combina lo mejor de todos los géneros de acción, con una mecánica innovadora y divertida.





Pese a lo que veis en esta pantalla, el juego estará traducido al castellano y perfectamente doblado.



A finales del año pasado Bandai, compañía conocida por sus títulos basados en exitosas series de anime y manga, lanzó en el mercado japonés este desconocido *Silent Bomber*, título que por méritos propios se ha convertido en una de las mejores producciones de la compañía. Pues bien, ahora nos llega a nosotros, completamente traducido y doblado al castellano, de la mano de Studio 3 y Virgin.

Resulta un tanto complicado definir a qué género pertenece *Silent Bomber*, principalmente porque tiene elementos de los juegos de acción, los shoot´em ups y los plataformas. No obstante, la sensación que transmite esta fusión de géneros recuerda bastante a lo que pudimos experimentar con los arcades de finales de los 80, en los que al final todo se reducía a demostrar nuestra habilidad y nuestros reflejos reflejos, destrozando todo lo que apareciera en pantalla.

En esencia, eso es lo que ofrece *Silent Bomber*, pero con un original sistema de juego, un entorno gráfico tridimensional y una futurista historia de fondo que bien poco tienen que ver con los ya mencionados clásicos de la década de los 80.

SILENT BOMBER NOS PONE EN EL PELLEJO de Jutah, un guerrillero de élite especializado en explosivos, que se embarca en una nueva y peligrosa aventura compuesta por 14 misiones. Cada una nos propone retos y situaciones distintas, como defender a un compañero o destruir unos generadores eléctricos, aunque casi todas se reducen a acabar con unos cuantos objetivos clave y con numerosos enemigos.

Obviamente no faltan elementos tradicionales, como los jefes finales o los ítems que mejoran nuestro arsenal, pero también se han incluido un montón



En casi todas las misiones tenemos que enfrentarnos a un artefacto mecánico de gigantescas proporciones para poder continuar nuestro camino.



En todos los niveles podemos encontrar unos chips que nos permitirán mejorar, a nuestro gusto, el equipo de Jutah.





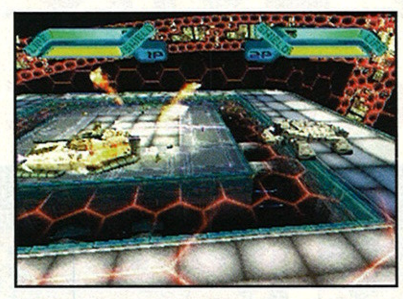




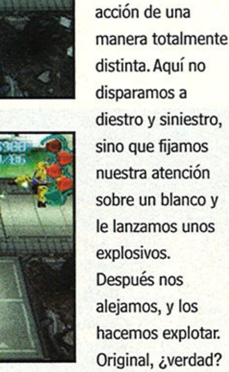
Un breve y divertido tutorial nos enseñará todas las acciones que puede realizar Jutah.

VR Arena: duelos para dos

El modo VR Arena es un extra que Bandai bien podría haberse ahorrado, ya que apenas tiene nada que ver con el resto del juego. En él podemos escoger o bien al protagonista o bien a cualquiera de los engendros mecánicos que hayamos derrotado, para enfrentarnos en un duelo a muerte contra un amigo o la consola.

Apunta, dispara y... ¡corre!

Silent Bomber cuenta con un sistema de control realmente original que enfoca la acción de una manera totalmente distinta. Aquí no disparamos a diestro y siniestro, sino que fijamos nuestra atención sobre un blanco y le lanzamos unos explosivos. Después nos alejamos, y los hacemos explotar. Original, ¿verdad?

de detalles nuevos, como un modo de juego al más puro estilo de los arcades de lucha tipo versus. De esta forma se ha conseguido fusionar en un solo título toda la magia de los clásicos y las enormes posibilidades de los juegos de hoy en día.

PESE A QUE SU POTENTE MOTOR gráfico, sus espectaculares entornos o el atractivo diseño de los enemigos bien podrían ser los aspectos más destacables de este título, lo cierto es que es el original sistema de juego lo que más ha llamado nuestra atención. A diferencia de los shoot´em ups convencionales, en *Silent Bomber* no hay que disparar a diestro y siniestro, más bien todo lo contrario. Su sistema es un poco más complejo que el habitual, pero a la vez más atractivo y con más posibilidades. Para que os hagáis una idea de cómo funciona, os diremos que con el botón "cuadrado" apuntamos y lanzamos nuestros explosivos, mientras que con el "triángulo" provocamos su explosión. Lógicamente, podemos apuntar a distintos blancos y provocar su explosión de manera independiente, algo que le otorga un toque estratégico y unas posibilidades mucho más amplias que las de los shoot´em up de siempre. Además, la diversión también se ve reforzada por los momentos plataformeros, por los apasionantes duelos contra los jefes de final de fase o por las conversaciones entre los protagonistas, que están fenomenalmente traducidas y dobladas la castellano.

Técnicamente es tan sólido y rápido que no se le puede tachar casi nada, salvo que hay ocasiones en las que tanta explosión no permite ver con claridad el resto de la pantalla. Sin embargo, a nivel jugable hemos notado que a partir de la séptima misión puede llegar a resultar algo monótono, lo que, por otra parte, es una constante en el género.

En cualquier caso, los amantes de los shoot´em ups con pinceladas de otros géneros tienen una cita ineludible con este completo y frenético título de Bandai. Seguro que no quedaréis decepcionados.

Gracias a su original planteamiento y a su excelente apartado gráfico, *Silent Bomber* se destapa como uno de los más atractivos arcades del momento.







No abundan las secuencias FMV, pero las pocas que presenta son de gran calidad.



SILENT BOMBER
Virgin • Acción/shoot´em up

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+ 15 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 8

- El original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje...
- Puede hacerse monótono.
- La dificultad varía enormemente.

8

Silent Bomber es un "explosivo" cóctel de géneros que apuesta por la acción y el disparo desde una perspectiva muy sencilla, pero igualmente original.

Explosiones variadas

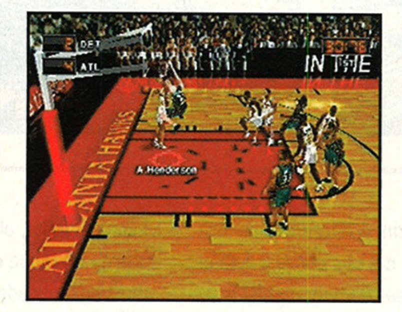
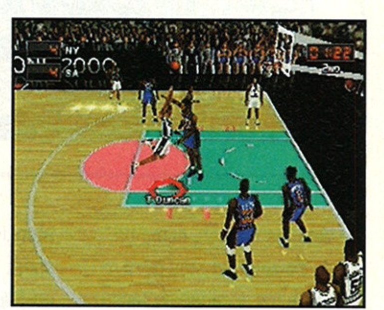
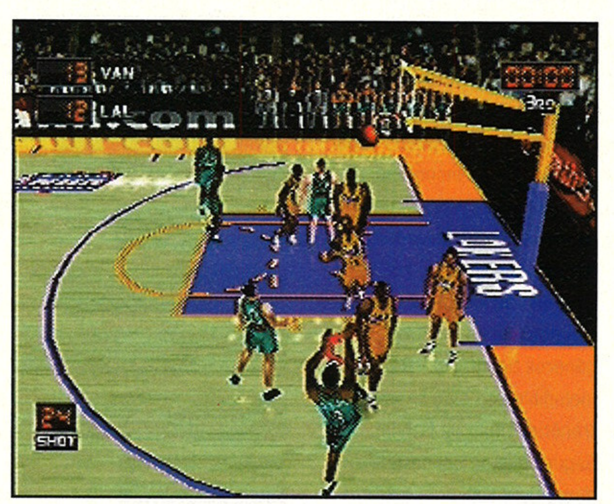



Jutah puede recoger unos ítems que le permitirán utilizar tres tipos de bombas especiales, cada una de ellas con efectos distintos. Así, por ejemplo, la de Napalm quemará todo lo que haya a su alrededor, mientras que Gravite creará un agujero negro que absorberá a todos los aparatos mecánicos.

NBA in the Zone

Baloncesto del más alto nivel



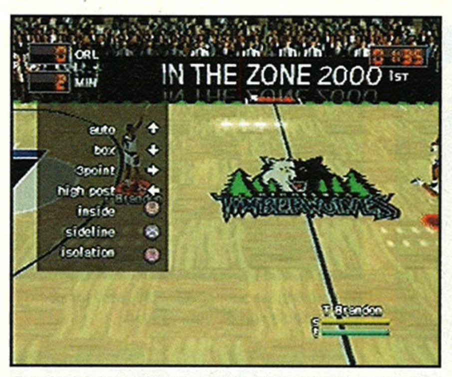




Si te gusta el baloncesto y quieres vivir la emoción de la liga más espectacular del mundo, te encantará saber que Konami ha puesto todo su saber deportivo al servicio de este completísimo simulador.

Konami, además de jugar al fútbol como nadie y ofrecernos algunos de los escasos juegos olímpicos que hay en PlayStation, también es una apasionada del baloncesto. Al menos así lo demuestra su saga de la NBA que ya sea con el sobrenombre de *In The Zone* o *Pro*, nos ha acompañado, con su impresionante calidad, desde que casi los comienzos de la consola.

De hecho, este *NBA in The Zone 2000* tiene muchos parecidos con la edición del año pasado, *NBA Pro'99*, aunque ha subsanado sus defectos y mejorado todavía más todas sus virtudes. Así, si *NBA Pro'99* pecaba de un exceso de realismo que hacía que el juego fuera un poco lento y demasiado laborioso, la versión de este año nos ofrece un desarrollo mucho más dinámico, espectacular y sencillo, aunque se pierda parte de la minuciosidad de las animaciones, y el respeto exagerado a las dificultades de este técnico deporte. Ahora jugar es más fácil y la diversión está garantizada.

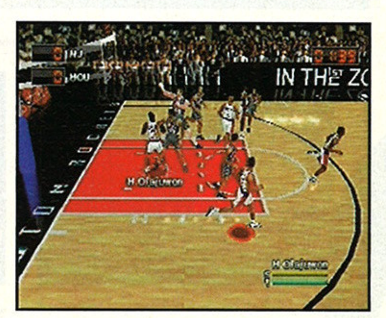
ESTE AUMENTO DE LA JUGABILIDAD no ha disminuido la calidad y precisión de las acciones de los deportistas. Veréis con asombro como fintan con soltura, tropiezan con los defensas y se tambalean, tiran en posiciones forzadas tras un empujón o driblan con agilidad. Los gestos técnicos están perfectamente conseguidos y recreados y, aunque se han facilitado acciones como el robo de balón, los pases imposibles siguen siendo eso, imposibles. Por desgracia, los



En mitad del partido y sin necesidad de pausar, podemos escoger la estrategia que queremos seguir.


Podemos dar pases de todos los colores: por la espalda, de béisbol, picados... Eso sí, con ojo, que la defensa no es tonta.





Podremos crear jugadores configurando desde sus características físicas a sus habilidades.



Tras una jugada espectacular disfrutaremos de una repetición no menos atractiva.

El mejor "triplista" de la historia

Aunque el concurso de triples suele ser una opción accesoria, bastante simple y con pocos alicientes, en *NBA in The Zone 2000* esta prueba gana muchos enteros gracias al nuevo sistema de juego ideado por Konami. Ahora debemos apretar un botón para coger el balón del carro y, con el pad, elegir la potencia y marcar la dirección del tiro. Obviamente, esto es mucho más complicado que apretar un botón en el momento correcto, por lo que la competición resulta apasionante.

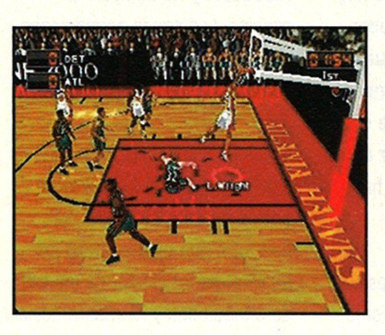


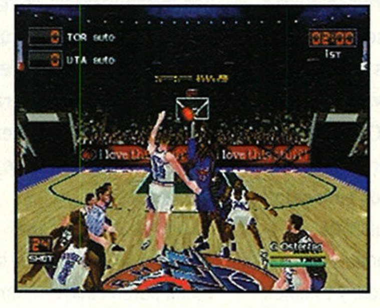


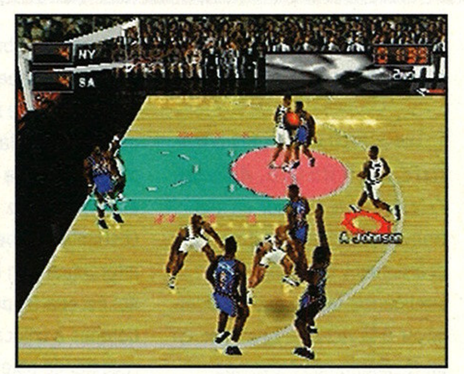




El juego ofrece un amplio abanico de opciones que van desde activar o desactivar el cansancio, a jugar sin faltas o sin límite de posesión.









Desde el mercado de traspasos se pueden realizar todo tipo de cambios.





jugadores en sí mismos han perdido detalle, pero se mueven tan bien que no importa lo más mínimo.

A la hora de jugar veremos que el manejo de los jugadores es muy sencillo, mucho más que en *NBA Live*, y que las jugadas espectaculares se suceden con soltura. Eso sí, *NBA in The Zone 2000* ofrece un gran abanico de posibilidades tácticas que nos permitirán desarrollar nuestro propio estilo de juego fijando, por ejemplo, las prioridades del equipo: defensa férrea, contraataque, presión... El resultado final es un simulador que no nos complica en exceso la vida, que se deja jugar desde la primera partida (tiene 5 niveles de dificultad) y que también te permite experimentar y descubrir cosas nuevas. Vamos, que vas a poder disfrutar sea cuál sea tu nivel de juego.

EL ÚNICO DEFECTO de *NBA in the Zone 2000* es no estar doblado al castellano, y tener que enfrentarse a la dura competencia que hay en el mercado. Tampoco ayuda su acabado gráfico, menos definido que el de *NBA Live*. Eso sí, podéis estar seguros de que con *NBA in The Zone 2000* no os vais a aburrir y que cuando os canséis de jugar una temporada completa de la NBA, o los Play-Offs o partidos amistosos, siempre podréis probar suerte con sus excepcionales concursos de triples y de mates, tan novedosos en su mecánica como divertidos.

Lo dicho, un simulador de baloncesto a la altura de todos los juegos deportivos de Konami. Lo que es decir mucho.

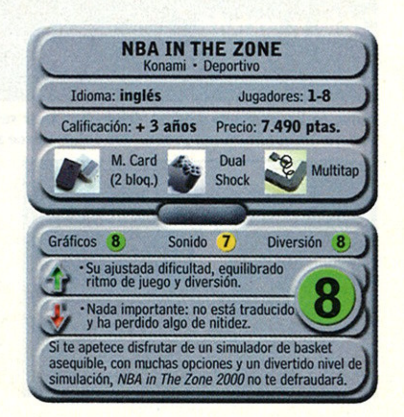
Por jugabilidad, diversión y posibilidades, *NBA in The Zone 2000* se destapa como una de las mejores apuestas deportivas del momento.

En la noche de las estrellas no pueden faltar los "matadores"





Igual que en otras entregas de la saga y en otros juegos similares, en *NBA in The Zone 2000* también hay un concurso de mates. Sin embargo, ninguno es tan espectacular y divertido como éste. La mecánica es casi como la de una prueba de *Track & Field*, de manera que debemos correr con un botón, realizar combinaciones con el pad y luego saltar. Dependiendo de la combinación realizada conseguiremos mates más o menos espectaculares. Resulta de lo más divertido, sobre todo compitiendo con varios amigos.



A Sangre Fría

Un nuevo aire para las aventuras

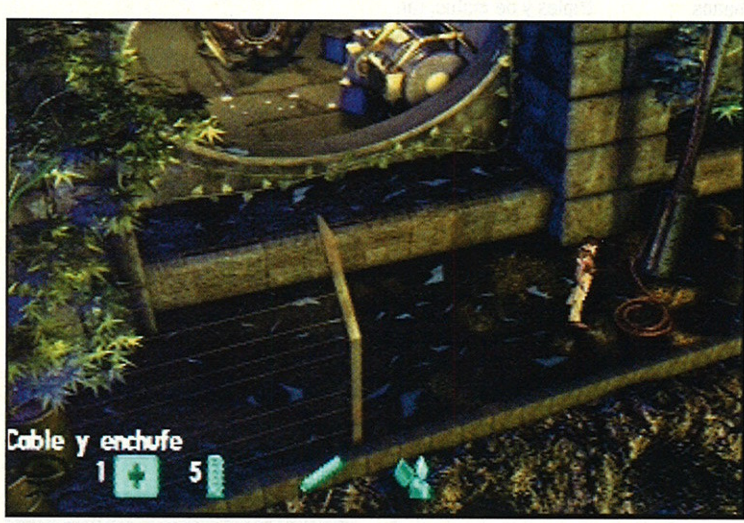
Convertidos en agentes secretos debemos infiltrarnos en instalaciones enemigas para cumplir muy distintos objetivos sin llamar demasiado la atención. ¿Parece un *Syphon Filter*? Pues esto va mucho más allá...

Con *A Sangre Fría* vamos a descubrir una aventura atípica que combina los elementos más característicos de las aventuras gráficas y de los juegos tipo *Resident Evil* y que, aunque consigue englobar las virtudes de ambos géneros, también se lleva adosados sus principales defectos. El resultado es un título desigual, capaz de presentar tantos fallos técnicos como aciertos, y capaz de divertir y enganchar con la misma fuerza con la que a veces llega a desesperar.

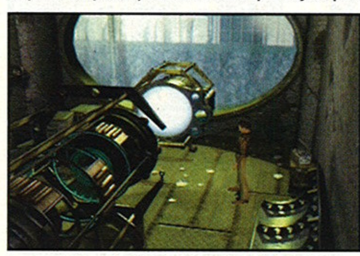
COMO TODA AVENTURA QUE SE PRECIE, *A Sangre Fría* atrapa al jugador en una trama donde son nuestras decisiones y nuestra inteligencia las que nos pueden llevar a la victoria. Igual que en un *Resident*, nos movemos sobre escenarios renderizados estáticos en los que son las cámaras fijas las que se encargan de proporcionar el dinamismo. Sobre estos escenarios deberemos guiar a nuestro agente secreto para que solucione las distintas misiones que le vayan encomendando. Como de costumbre, deberemos interactuar con los elementos del escenario, pulsando botones o colocando y recogiendo objetos, y también librarnos de los enemigos, ya sea a tiros o con los puños. Sin embargo, a diferencia de los *Resident*, en *A Sangre Fría* también deberemos mantener el incógnito, intentar pasar desapercibidos y, en la medida de lo posible, acabar con los enemigos por la espalda. Eso sí, un error puede ser fatal y en muchas ocasiones sólo hay una forma correcta de hacer las cosas. Es decir, hay que poner en marcha el sistema de tanteo y error, de manera que salvar la partida cada vez que conseguimos avanzar se hace imprescindible.

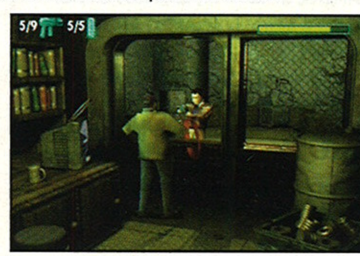
Lo malo viene cuando tenemos que cargar varias veces para resolver el mismo problema y descubrimos que las cargas son tan lentas que terminan por desesperar. Este defecto se hace más patente en los momentos de acción pura, ya que a la exactitud que hemos de imprimir a nuestros movimientos se une la dificultad de lidiar con un control duro, lento de respuesta y no demasiado preciso. Las secas animaciones del héroe son en gran medida culpables de esta situación.

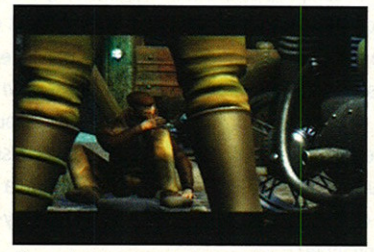
POR LO DICHO, PODRÍA PARECER que la faceta de acción de esta aventura deja bastante que desear, pero no es totalmente cierto. La mezcla de situaciones y lo satisfactorio de la historia consigue que, a pesar de todo, el juego enganche. Y es que *A Sangre Fría* aporta al género muchos



Como en las aventuras gráficas, deberemos pasar revista a nuestro inventario cada vez que queramos superar un puzzle, nunca se sabe qué objeto puede ser el más adecuado para cada ocasión.







En muchas ocasiones podremos disfrutar de breves pero espectaculares escenas cinemáticas.



En cualquier rincón del escenario puede estar ese ítem que tarde o temprano nos hará falta.

Hablando se entiende la gente

A la hora de hablar con los distintos personajes se desplegará un menú como el de la izquierda donde aparecerán los temas sobre los que podemos preguntar. Dependiendo de las preguntas que hagamos, este menú se ampliará con nuevos temas y, del mismo modo, dependiendo de los objetos (izquierda) que hayamos cogido o no, también tendremos más o menos opciones de preguntar. Tanto los textos como las voces están en un perfecto castellano.





Estrategias para sobrevivir

Si nos plantamos a cara descubierta frente a los guardias, lo más fácil es que, como muestra la pantalla de la derecha, nos frían a balazos. Para evitar estas situaciones tendremos que intentar buscar caminos alternativos o escondernos esperando el momento de que los guardias no miren para acabar entonces con ellos con un silencioso puñetazo.







Remora

Contamos con un aparato de comunicación, el Remora, que nos permitirá conectarnos a cualquier dispositivo enemigo para sacar o almacenar información o enviar mensajes a nuestros contactos. Gracias al Remora podemos incluso desconectar sistemas de seguridad. Un buen uso de este aparato puede sacarnos de muchos apuros y en ocasiones se hace imprescindible.





El juego se estructura en torno a misiones que nos propondrán retos muy diferentes, pero en todos se nos obligará a ser muy astutos.



elementos de los que carecen los juegos tipo *Resident* y que lo acercan más hacia las aventuras gráficas tipo *Broken Sword*. Así, por ejemplo, conversar con otros personajes resulta fundamental, ya que mediante nuestras preguntas podremos conseguir información para seguir avanzando. De hecho, *A Sangre Fría* posee el interfaz de conversación típico de las aventuras gráficas, que se presenta como un menú con los iconos de los distintos temas sobre los que podemos preguntar, lo que añade al desarrollo del juego una profundidad de la que carecen las aventuras de acción.

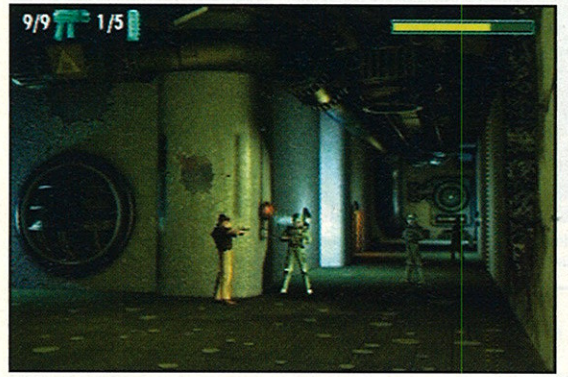
Del mismo modo, el nivel de interacción con ciertos elementos, como ordenadores, dependerá de lo que hayamos aprendido antes. La dimensión de la aventura gana así muchos enteros, algo que sabrán apreciar los jugadores que tengan más interés en pensar que en disparar.

Queda claro que *A Sangre Fría* es un juego mucho más cerebral que un *Resident Evil*, lo que unido a la dureza de su control y a los lentos periodos de carga, puede hacerse desesperante para los jugadores menos pacientes y más amantes de la acción.

Sin embargo, dada la escasez de lanzamientos en el género de las aventuras gráficas (también llamadas conversacionales), recibimos con alegría este título que, sin duda, revitalizará ese siempre interesante estilo de juego.

El desarrollo de *A Sangre Fría* parte del sistema de juego tradicional de las aventuras gráficas, pero, a diferencia de éstas, en la mayoría de las pantallas se han incluido escenas de acción.





Aunque el sigilo es fundamental, hay ocasiones en las que podemos acabar con los enemigos a balazos. Eso sí, podemos atraer a nuevos guardias.



En algunas ocasiones las cámaras nos darán una vista tan alejada de la acción que nos resultará muy complicado encontrar a nuestro personaje.











Destruction Derby Raw

Más desguace que nunca

Si te gustan las carreras donde además de correr puedes mandar al desguace a tus rivales, con *Destruction Derby Raw* tienes una divertida oportunidad de demostrar que eres el más loco y audaz de los pilotos.

Hace ya cuatro años, los primeros usuarios de PlayStation pudieron disfrutar de las dos estupendas entregas de *Destruction Derby*, uno de los primeros arcades de velocidad que puso de manifiesto el tremendo potencial de la consola. Como recordaréis, en ambos títulos participábamos en un atípico campeonato de velocidad en el que teníamos que provocar todo tipo de accidentes y colisiones para alzarnos con la victoria.

Las dos entregas gozaron de un gran éxito, pero Psygnosis optó por no desarrollar una tercera parte debido a la escasez de ideas innovadoras. Ahora, tras un cambio en el equipo de programación y un largo período de descanso, la saga está preparada para afrontar una segunda juventud.

Destruction Derby Raw ha sido programado íntegramente por los chicos de Studio 33, uno de los grupos de desarrollo más jóvenes de Psygnosis, quienes han optado por partir de cero a la hora de diseñar el juego. Esto supone que tanto el motor gráfico, como los modos de juego o la recreación de las colisiones, son completamente nuevos. Lógicamente, *DDR* mantiene el esquema de juego de sus antecesores, es decir, nos invita a participar en una serie de competiciones de velocidad y resistencia en las que los choques y accidentes son los verdaderos protagonistas. No obstante, Studio 33 ha adornado la fórmula clásica con numerosas pinceladas propias, como la diferenciación de los choques por nombres o la posibilidad de enlazar varias colisiones como si se tratara de un combo en un juego de lucha. Además, la jugabilidad también se ha visto retocada, ya que en esta entrega se ha conseguido equilibrar la destrucción pura y dura con la conducción, lo que no ocurría en las anteriores *DD*. De este modo, para superar una carrera tenemos que alcanzar una puntuación mínima, que viene determinada por las colisiones que hemos provocado y la posición en la que acabamos la carrera.

AFORTUNADAMENTE, STUDIO 33 no se ha conformado con ofrecernos un mero lavado de cara, sino que también se ha esforzado al máximo para ofrecernos un reforzadísimo abanico de modos de juego que amplían aún más sus posibilidades. Lo mejor, y más innovador dentro de la saga, es que 4 de los 6 modos que presenta son multijugador, y aceptan hasta



El modo Demolición presenta un total de 25 circuitos, a los que vamos accediendo a medida que superamos los puntos requeridos por cada pista.





Al finalizar una carrera podemos visualizar algunos momentos de nuestra actuación, aunque esta opción no siempre presenta los mejores fragmentos.






La inclusión de 4 modos multijugador a pantalla partida es uno de las grandes novedades de *DDR* respecto a sus antecesores.

cuatro jugadores simultáneos, algo que eleva la diversión hasta cotas impensables.

Centrándonos en cuestiones técnicas, *DDR* presenta numerosas virtudes, como un potente motor gráfico capaz de poner en pantalla 16 vehículos, y también algunos defectillos, como algunas brusquedades cuando aparecen demasiados coches en pantalla. A nivel gráfico, se hecha en falta un poco más de detalle en los vehículos, aunque se le puede perdonar por la fabulosa y realista recreación de los daños, abolladuras y pérdidas de componentes que se suceden tras las colisiones.

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que *Destruction Derby Raw* es el juego más completo y divertido de la saga y el único que os permitirá hacer el bestia en compañía de tres amigos. Si has disfrutado con alguno de sus antecesores, no debes dejar pasar la ocasión de reencontrarte con el espíritu de un clásico y el chasis de un nuevo éxito.


Los puntos necesarios para ganar las carreras los obtenemos de los choques y de nuestra posición.



En casi todos los modos de juego podemos descubrir nuevos coches para el modo carrera Mercenaria.





Esta saga ha evolucionado hacia la diversión pura gracias a sus originales modos de juego, especialmente a los multijugador


Destruction Derby Raw es capaz de poner en pantalla cerca de 15 coches simultáneamente.



Cada choque y cada giro se diferencia del resto por la cantidad de puntos que nos reporta.

Muchos modos para no aburrir

Sin duda alguna, uno de los puntos más fuertes de *DDR* es su amplio abanico de modos de juego. De los 6 que presenta, 4 son multijugador, y nos invitan a participar en retos tan dispares como "echar" a nuestros oponentes de la azotea de un rascacielos, pasar un explosivo a nuestros rivales antes de que explote o adentrarnos en el ruedo, ya típico de la saga, para enfrentarnos a las colisiones más brutales de todo el juego. Lo dicho, una auténtica locura, sobre todo en el modo multijugador.









Carrera Mercenaria: ¿al más puro estilo *Gran Turismo*?





Si pensabais que todo era correr y machacar a nuestros oponentes, estabais equivocados. En Carrera Mercenaria también tenemos que comprar nuevos coches, reparar los que poseemos, desguazar los que peor se encuentren y ... seguir corriendo y destrozando los coches de nuestros rivales. No es muy variado ni muy original, pero al menos rompe con la mecánica habitual de los demás modos.



Vandal Hearts II

Un RPG para adultos y estrategas

Con *Vandal Hearts II*, Konami demuestra que domina como nadie los juegos de rol de tablero, ofreciéndonos una aventura sólida, compleja y que sabe hacerse adictiva a pesar de su denso desarrollo.

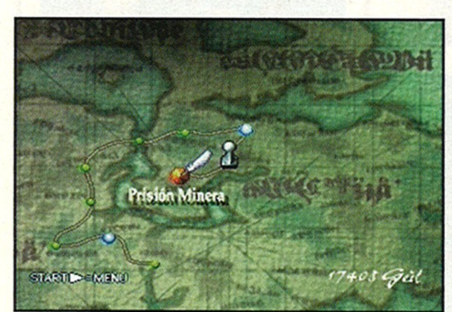


Allá por 1997, Konami nos sorprendió con *Vandal Hearts*, un atípico juego de rol en el que controlábamos a un grupo de personajes que, para hacerse con una espada mágica, debía superar un montón de batallas. Aunque modesto a nivel gráfico, y bastante pobre en lo que se refería a opciones, este título logró cautivarnos por su extremada sencillez, su amplio número de personajes, y la gran variedad de opciones tácticas que ponía a nuestra disposición en los combates.

Ahora, tres años después, Konami se saca de la manga una segunda parte mucho más elaborada y profunda y que, aunque mantiene los rasgos del título original, incorpora muchas innovaciones.

LA NOVEDAD MÁS DESTACABLE ES, sin duda, el cambio del sistema de combate, que pasa de ser un sistema de turnos puro y duro, a convertirse en un sistema de "alternativos- simultáneos". ¿Que qué es eso? Muy fácil. Que el combate es por turnos, pero que cada vez que movemos a un personaje, la consola hace lo propio con uno de los suyos. Es decir, no movemos todas las tropas en el mismo turno. Obviamente, este sistema abre las puertas a toda una nueva gama de opciones tácticas (antes de mover hay que prever qué oponente moverá la consola), pero no logra cumplir su función principal de dinamizar los combates, ya que la abundancia de enemigos en todos los escenarios consume cualquier posible ahorro de tiempo. A ello hay que añadir otra serie de factores, como el terreno (que ahora cuenta con superficies infranqueables o de difícil acceso) o el aumento en la IA de los rivales, que refuerzan aún más esta tendencia. Tanto es así, que una vez pasado el prólogo, rara es la batalla que dura menos de hora larga.

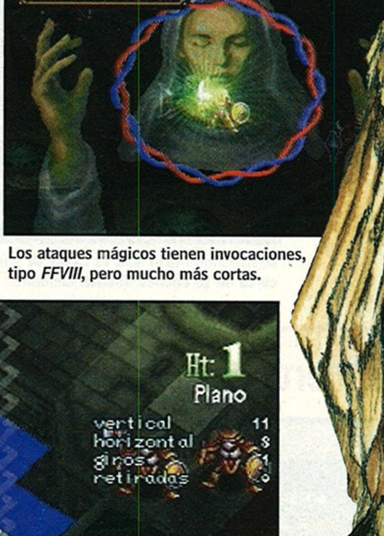
Otro cambio espectacular ha sido el de la magia, ya que los conjuros han pasado a ser técnicas



Los desplazamientos entre escenarios se hacen pinchando sobre las localizaciones existentes en un mapa estático.

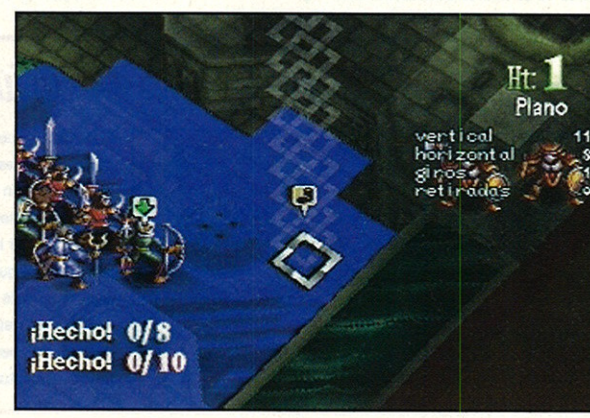


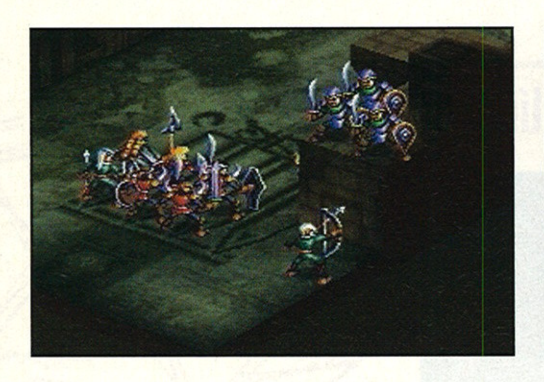
Al no usar un sistema de turnos como tal, podemos fallar si atacamos a un enemigo que todavía no había movido.



Los ataques mágicos tienen invocaciones, tipo *FFVIII*, pero mucho más cortas.











especiales asociadas a las armas que cualquier personaje puede aprender. No podemos decir que este rasgo nos haya gustado demasiado, ya que ha supuesto la desaparición de uno de los mejores puntos del primer *Vandal*: las profesiones especiales. Konami ha tratado de compensar esta deficiencia introduciendo un montón de objetos nuevos, el juego está plagado de pociones, hierbas armas y armaduras, lo que posibilita un amplio espectro de combinaciones, pero aún así hay muchos momentos, sobre todo a mitad del juego, en los que se echa en falta la riqueza de opciones de su antecesor.

LO QUE APENAS HA CAMBIADO, por desgracia, ha sido el apartado técnico. Gráficamente, *Vandal Hearts II* es tan poco agraciado como el título original, presentando unos escenarios 3D muy toscos, y unos personajes 2D que tienen todo el aspecto de estar pegados sobre ellos. Por suerte, este defecto pierde parte de su importancia gracias a que dos importantes apartados de este tipo de juegos, la música y la historia, han sido soberbiamente rematados. Así, en *Vandal Hearts II* disfrutaremos de unas composiciones con un fuerte aire medieval que ayudan a meterse en situación en los combates, y de una historia que se aleja del habitual planteamiento de "buenos contra malos", y que nos coloca ante una trama enrevesada, rica en conflictos morales, decisiones difíciles y situaciones desagradables.

Por todo lo dicho, *Vandal Hearts II* se revela como un digno sucesor de la primera parte, a la que supera en profundidad táctica y en opciones con los personajes, que no así en sencillez. Esta complejidad, propia de un juego de rol de tablero, lo hace poco recomendable para "roleros" novatos, o impacientes, que tienen en juegos como *Final Fantasy VIII* o *Grandia* títulos mucho más rápidos y acordes con sus preferencias. Por el contrario, los veteranos con gusto por la estrategia, se encuentran ante un título con solera y altamente adictivo, con el que podrán pasar innumerables horas de diversión ante sus consolas.

Aunque gráficamente podría haber estado mucho más cuidado, su absorbente historia ayuda a perdonar los desfases técnicos.



El juego está traducido, por lo que podremos seguir la historia sin problemas. Eso sí, os avisamos que algunos diálogos y situaciones son muy duras y orientadas para un público adulto.

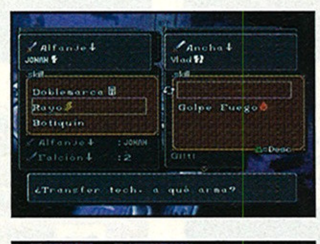




Según el arma, podemos atacar a mayor o menor distancia. Con una espada hay que estar junto al rival, pero con el arco podemos atacar desde lejos.

¡La magia está en las armas!

Los conjuros son técnicas especiales que están asociadas a las armas. Por lo general viene un conjuro por arma pero, una vez desarrollados, los podemos transferir a otras de la misma categoría, lo que nos permite aumentar el potencial ofensivo de nuestros personajes.





Un sistema muy original

Como en un Wargame, podemos dar órdenes a nuestros personajes mediante un sistema de menús. Según estas órdenes, los héroes se desplazan hasta agotar su capacidad de movimiento, pudiendo atacar después. Lo novedoso, es que en *Vandal Hearts II* damos órdenes al mismo tiempo que la consola, lo que hace que los combates resulten mucho más interactivos.







VANDAL HEARTS II
Konami • RPG

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 16 años** Precio: **7.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque)

Gráficos 6 Sonido 7 Diversión 8

- A nivel táctico, es muy completo.
- La historia es muy madura.

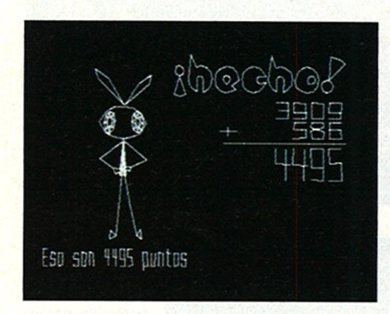
- Técnicamente es bastante pobre.
- Su desarrollo se hace pelín denso.

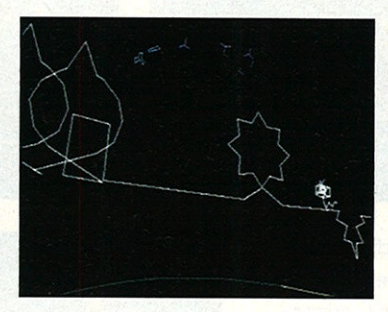
7

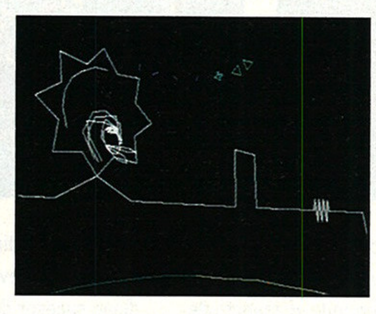
Vandal Hearts II es ideal para amantes del rol con ansias de estrategas. Si este no es tu caso, mejor prueba con algo más rápido, tipo *Grandia* o *Suikoden*.

VIB RIBBON

Cuando la música es el único límite







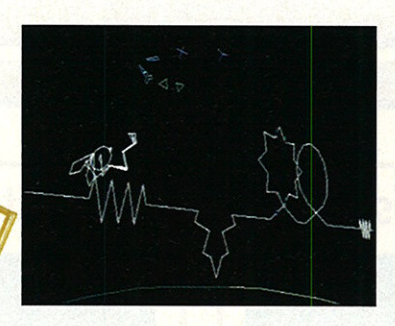
En estos tiempos en los que vale más una imagen que mil palabras, resulta gratificante encontrarse con un título transgresor, de esos que se alejan de las modas y de todo lo establecido para ofrecer una perspectiva completamente opuesta a lo que estamos acostumbrados. Es el caso de este *Vib Ribbon*, una nueva obra maestra del siempre genial Masaya Maatsura dentro del género musical. Como habréis observado, los gráficos de *Vib Ribbon* son en blanco y negro, algo que no habíamos visto desde las máquinas recreativas de los años 70. Pese a que pueden parecer simples por su carácter vectorial, e incluso feotes por la ausencia de texturas, lo cierto es que el corazón del juego no reside en ellos, sino en la música y en las posibilidades de diversión que ésta ofrece.

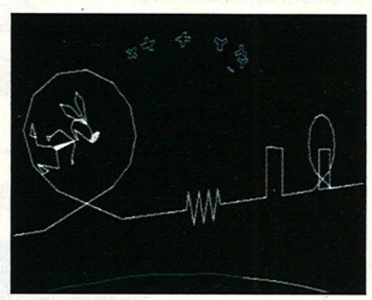
Vib Ribbon sigue el esquema de juego de *Parappa The Rapper* y *Um Jammer*, es decir, consiste en algo tan sencillo como pulsar una serie de botones para que Vibri, el conejo protagonista, evite los obstáculos que aparezcan a su paso, como puedan ser loopings o brechas en el suelo. Todos estos obstáculos, y otros cuantos más, están generados por la consola en tiempo real, es decir, son creados por la consola atendiendo a los cambios en el ritmo, y las variaciones en los graves y los agudos. De este modo, y gracias a la opción para cambiar discos, podemos introducir cualquier CD de audio y disfrutar de nuevos niveles de juego, ya que cada canción supone un nuevo orden de los obstáculos, distintas velocidades de juego... etc. Este es sin duda alguna uno de los avances más importantes dentro del género musical, ya que hasta ahora nos hemos visto limitados a las canciones que incorporan los propios juegos. En cualquier caso, *Vib Ribbon* también cuenta con sus propias canciones, seis para ser exactos, que son una verdadera delicia para el oído y muy pegadizas.

Sabemos de sobra que los juegos musicales que han llegado a nuestro país no han funcionado excesivamente bien, y que en muchos casos no han obtenido ni siquiera el beneficio de la duda. Pero de verdad, si os pasáis por alguna tienda de videojuegos, pedidle al dependiente que os lo enseñe, probadlo durante cinco minutos y luego opinad. Pero ante todo, no os dejéis llevar por las apariencias.



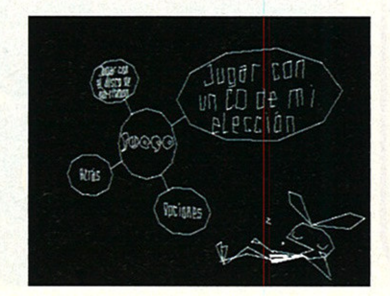
Vib Ribbon incorpora un simpático tutorial que os explicará, de manera sencilla, cómo se juega.



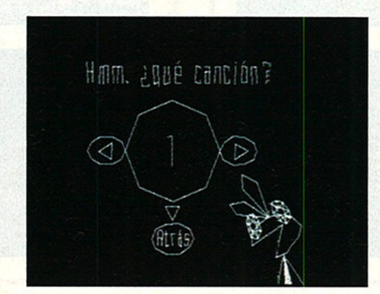


Nuevos niveles con tus propios CD´s de música

Uno de los aspectos más novedosos de _Vib Ribbon_ es que no es un juego cerrado, es decir, no presenta un número concreto de niveles, ya que en cualquier momento podemos introducir un CD de música y disfrutar de nuevos escenarios generados por la consola. Además, con cada CD podemos escoger jugar todas las canciones o sólo algunos cortes determinados, así como variar modificar la dificultad de las canciones.



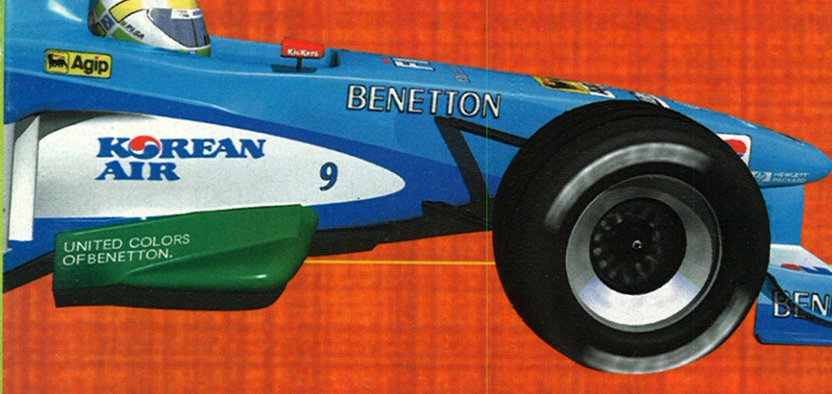








Guías & Trucos



F1 2000

¡Que nadie te arrebate el título!

A lo largo de estas páginas vas a encontrar una descripción exhaustivas de los 17 circuitos que componen el campeonato mundial de la Fórmula 1. Te indicamos las curvas peligrosas, el mejor modo de trazar las chicanes y en qué puntos puedes adelantar con seguridad. Eso sí, a los bólidos los sigues manejando tú y ahí sí que no podemos ayudarte. Ten paciencia, práctica y, sobre todo, no pierdas la concentración. Te hará falta mucha sangre fría para subirte a lo alto del podio.

EN COMPETICIÓN





LOS PUNTOS.

Los puntos en cada campeonato se repartirán de la siguiente manera: del primer al sexto puesto 10, 6, 4, 3, 2, y 1 puntos respectivamente. Todos los demás se quedarán sin premio. Además del campeonato por pilotos, también está el de marcas. En éste, contarán tus puntos y los de tu compañero de escudería.

LAS ESCUDERÍAS.

Al empezar cualquier modalidad de carrera podrás elegir entre las diferentes escuderías de la temporada. Elige el piloto que más te guste pero a la hora de escoger escudería ten en cuenta que las tres mejores son McClaren, Ferrari y Jordan. Estas tres marcas poseen los coches más potentes y fiables, así que si tu objetivo es ganar sin muchas dificultades, la elección está clara.

LAS AVERÍAS.

Sin comerlo ni beberlo, a lo largo de la carrera puede que tu monoplaza te deje tirado en mitad del circuito y tengas que abandonar. Para que esto no te



suceda con demasiada frecuencia escoge una buena escudería.

LOS COMENTARIOS DE BOXES Y LOS MARCADORES DE TIEMPO.

Tanto los comentarios como los marcadores de tiempo serán de vital importancia a lo largo de una carrera. Éstos te proporcionarán la información necesaria para saber cuando tienes que ir más rápido o cuando puedes bajar el ritmo de la carrera. Además te indicarán cuando debes entrar en boxes a repostar combustible o a arreglar algún desperfecto.

Durante la carrera, aparecerán los tiempos que vas haciendo. Si has mejorado tu marca te lo indicarán con números verdes. Si has empeorado, la cifra aparecerá en rojo.

LAS BANDERAS.

Durante la carrera te podrás encontrar con cuatro banderas:

- A cuadros: indicará que la carrera a finalizado.
- Amarilla: cuando un coche se haya averiado aparecerá esta bandera para que tengas precaución. Además, no deberás adelantar a nadie o recibirás una penalización.
- Verde: aparecerá tras la amarilla para indicarte que la carrera vuelve a condiciones normales.
- Negra: si te penalizan y no entras en boxes en una de las tres siguientes vueltas, serás expulsado de la carrera mostrándote la bandera negra.

LAS PENALIZACIONES.

Por adelantar con bandera amarilla, atajar saltándote una chicane o una curva, o por usar los tramos del circuito que no pertenecen a la carrera, serás penalizado con una parada de diez segundos en boxes. Tendrás que hacerlo en alguna de las tres vueltas siguientes o serás eliminado del Gran Premio.

EL CLIMA.

Antes de empezar un Gran Premio, mira el clima previsto para elegir correctamente las gomas. Además, si ves que se prevé lluvia, ten en cuenta que el ritmo de la carrera será menor.

ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS.

Antes de elegir los neumático que calzarás en el monoplaza, recuerda que la elección no podrá ser modificada una vez que empieces los entrenamientos. Podrás elegir entre neumáticos blandos (para lluvia) y duros (para días soleados).

LOS AJUSTES DE TU MONOPLAZA.

Durante los entrenamientos podrás ajustar: el alerón delantero y trasero, las relaciones de transmisión, el radio de giro, la suspensiones delanteras y traseras, la distribución de frenado y la altura de rodadura. Haciendo modificaciones podrás ajustar la frenada, aceleración, velocidad y agarre de tu monoplaza como más convenga para cada circuito.

LAS PRÁCTICAS.

Antes de empezar algún premio debes practicar. Da las vueltas necesarias para aprenderte el circuito de memoria y así saber en que curvas son las peligrosas y cuales son las que puedes pasar "a todo trapo". Fíjate también en el lugar exacto del desvío a boxes, así evitarás despistes tontos.

LA CLASIFICACIÓN.

Tras la práctica, podrás correr durante una hora para determinar tu lugar en la parrilla de salida. Tu mejor marca será la que se use para seleccionar dicho puesto.

BOXES.

Dependiendo de la estrategia de repostaje y de la duración de la carrera deberás entrar una o varias veces en boxes. Obtendrás neumáticos nuevos y un llenado de depósito en poco tiempo, sin embargo si tu coche tiene que ser reparado llevará mucho más tiempo. Las mejores escuderías son las más rápidas.

ESTRATEGIA DE REPOSTAJE.

En esta opción podrás elegir el número de paradas y cuándo quieres que se produzcan (pronto, medio o tarde). Por cada parada que hagas perderás unos veinte segundos, así que cuantas menos hagas, mejor. Si eres de esos pilotos que "queman" mucha goma, no dejes el repostaje para el final o irás demasiado tiempo con los neumáticos gastados.

LOS DAÑOS DEL MONOPLAZA.

Durante la carrera, cualquier golpe con otro coche o con un muro provocará que alguna parte de tu monoplaza se dañe. Si el daño no es muy grave intenta llegar a boxes para arreglarlo, aunque ten por seguro que perderás mucho tiempo y será imposible ganar la carrera. Si el golpe es muy fuerte es posible que no llegues ni a boxes.








LOS CIRCUITOS

AUSTRALIA- MELBOURNE

El primer circuito del campeonato te servirá para tomar contacto con tu monoplaza. Ajusta el coche para que frene bien y tenga una buena aceleración. Aquí no encontrarás muchas dificultades para adelantar a tus rivales, por lo que no deberías tener muchos problemas en conseguir esos ansiados primeros puntos.

CURVA 6
Curva larga y muy abierta, el único problema es un muro cercano.
Marcha: 5.
Velocidad: 160 KM/H.







CURVA 7
Curva derecha cerrada que acabará en otra de sentido opuesto.
Marcha: 2.
Velocidad: 65 KM/H.

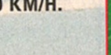


CURVA 8
No pises la parte interior para que no te penalicen. Curva fácil.
Marcha: 5.
Velocidad: 125 KM/H.





CURVA 5
Es una de las curvas más cerradas del circuito, reduce al máximo.
Marcha: 3.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 4
No será necesario que frenes porque no habrás alcanzado un excesiva velocidad.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 3
Ten cuidado y frena porque aparece de repente y vas a gran velocidad.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.





CURVA 9
No intentes el adelantamiento porque no puedes apurar la frenada.
Marcha: 5.
Velocidad: 170 KM/H.

CURVA 10
Te acercarás a gran velocidad y tendrás que frenar bastante.
Marcha: 3.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 11
Curva derecha y cerrada. No aceleres mucho porque hay cerca otra semejante.
Marcha: 4.
Velocidad: 100 KM/H.

CURVA 12
Apura la frenada para intentar adelantar en la próxima curva.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.

CURVA 2
Toma la curva pisando el acelerador, no te cortes.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.

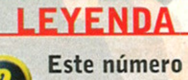




CURVA 1
Curva derecha y cerrada a la que te acercas a gran velocidad. Buena para adelantar.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 13
Última curva del circuito. Muy buena para ganar posiciones.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.



LEYENDA

2 Este número representa la marcha más adecuada para el tramo del circuito.



115 Con esta otra cifra os especificamos la velocidad adecuada para encarar una curva.

BRASIL- INTERLAGOS

Se trata de un circuito plagado de curvas muy cerradas y traicioneras. Haz los cambios necesarios para obtener un monoplaza lo más equilibrado posible en todos los aspectos. En las primeras curvas del circuito encontrarás oportunidades para mejorar tu posición y dejar mordiendo el polvo a los monoplazas rivales.

CURVA 6
Curva derecha muy cerrada en la que podrás adelantar con facilidad.
Marcha: 1.
Velocidad: 45 KM/H.





CURVA 7
Acelera teniendo en cuenta que cerca hay otra curva muy cerrada.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.

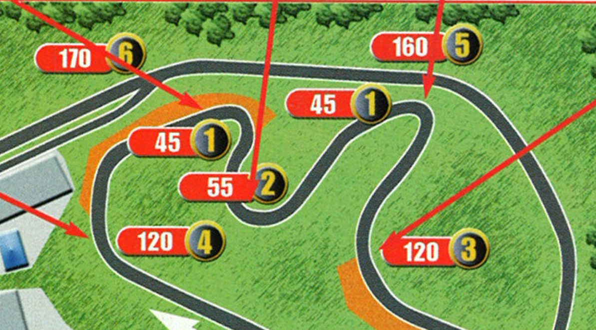


CURVA 8
La curva más cerrada y lenta de todo el circuito. Precaución.
Marcha: 1.
Velocidad: 45 KM/H.

CURVA 5
Cuidado. Aunque sea abierta, está situada en una cuesta y no podrás ver bien la pista.
Marcha: 4.
Velocidad: 120 KM/H.



CURVA 9
Acelera sin miedo en esta curva. No intentes el adelantamiento.
Marcha: 3.
Velocidad: 120 KM/H.



CURVA 1
Cuidado porque el cambio de rasante conseguirá que te dé la sensación de que la curva aparece de repente.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.





CURVA 10
Una buena ocasión para adelantar justo antes de la línea de meta.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 2
Acelera para entrar a gran velocidad en la recta que hay a continuación.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 3
Con una buena apurada de frenada podrás intentar el adelantamiento.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 4
Curva izquierda abierta en la que no te hará falta frenar nada.
Marcha: 4.
Velocidad: 145 KM/H.

LA CONDUCCIÓN DE UN FÓRMULA-1

A continuación te exponemos la forma más idónea de conducir un Fórmula-1, una máquina tan potente como delicada:

LA FRENADA

Será fundamental para que puedas acabar las carreras. A diferencia de otros juegos de coches, será imprescindible frenar en la mayoría de las curvas para no salirte del circuito. Deberás frenar antes de entrar en la curva, nunca cuando ya estés tomándola. En ciertas ocasiones te bastará con soltar el acelerador para evitar una salida de pista. Si las frenadas son demasiado bruscas, los neumáticos se desgastarán más rápido y la adherencia de tu coche disminuirá en el tramo final de la carrera. Ten cuidado con eso.

GRAN BRETAÑA- SILVERSTONE

Si estás jugando un campeonato, ahora te tocaría correr en Imola, circuito que encontrarás en la página 8. Sin embargo, vamos a continuar con Silverstone, una pista donde el agarre será fundamental. Así, podrás trazar rápidamente sus largas curvas sin tener que diminuir en exceso tu velocidad. Haz todos los cambios de configuración precisos para lograr ese agarre máximo.



CURVA 8
Curva muy fácil en la que no te hará falta decelerar nada.
Marcha: 5.
Velocidad: 160 KM/H.



CURVA 10
Curva larga, abierta y fácil que da paso a la recta de salida.
Marcha: 3.
Velocidad: 115 KM/H.



CURVA 9
Si el agarre de tu Fórmula-1 es bueno, no tendrás que frenar mucho.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.



CURVA 7
Tu segunda y última oportunidad para intentar adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.





CURVA 1
Curva muy larga y difícil para adelantar. Suelta el acelerador para no salirte.
Marcha: 5.
Velocidad: 150 KM/H.



CURVA 6
Gracias a la anterior frenada, sólo tendrás que girar y acelerar a fondo.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.

CURVA 2
Aunque no sea muy cerrada debes frenar porque irás muy rápido.
Marcha: 5.
Velocidad: 170 KM/H.



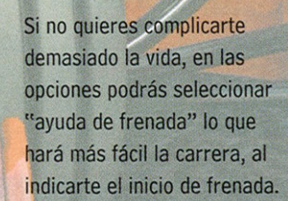
CURVA 4
Accederás a ella a gran velocidad, así que reduce bastante.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.



CURVA 5
Una de las pocas ocasiones que tendrás para adelantar en este circuito.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.



CURVA 3
Para poder entrar bien deberás haber trazado perfectamente las anteriores.
Marcha: 4.
Velocidad: 100 KM/H.



Si no quieres complicarte demasiado la vida, en las opciones podrás seleccionar "ayuda de frenada" lo que hará más fácil la carrera, al indicarte el inicio de frenada.





LAS CURVAS

Antes de tomar una curva, colócate en el lado opuesto a la dirección de ésta, y cuando llegues a ella, gira para entrar por el interior. De esta forma la trazada será más amplia y evitarás una frenada mayor de lo necesario o una salida de la pista. Las marcas de los neumáticos en el asfalto te pueden servir de guía.





LA ACELERACIÓN

Acelera a fondo cuando estés saliendo de la curva. Ten cuidado cuando el asfalto esté mojado o cuando pises los bordes de la pista porque una aceleración muy brusca en estas circunstancias provocará un trompo de tu monoplaza. Igualmente, si te has salido de la pista, tus neumáticos estarán sucios y pisar a fondo puede provocar que des alguna vuelta o pierdas el control por unos instantes.
Ni que decir tiene que la mejor zona para acelerar a tope son las rectas.

ESPAÑA- BARCELONA

Estás en casa y debes hacer un buen papel delante de la afición. Prepara de la mejor manera posible los frenos de tu monoplaza, porque necesitarás conseguir buenas apuradas de frenada en las curvas cerradas del circuito de Cataluña. Igualmente, si quieres obtener buenos tiempos, y recuperarte con velocidad de las prolongadas frenadas, deberás tener un monoplaza con excelente aceleración.



CURVA 4
Frena un poco si no quieres hacer un poco de rally por la grava.
Marcha: 2.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 5
Suelta el acelerador para tomar bien la curva.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.



CURVA 7
Curva larga derecha en la que será imposible adelantar.
Marcha: 3.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 3
Una buena apurada de frenada te permitirá avanzar posiciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.

CURVA 8
Una de las curvas más rápidas del circuito. Precaución.
Marcha: 4.
Velocidad: 140 KM/H.



CURVA 2
Traza bien esta curva si no quieres perder más de un puesto.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 9
Cuidado con esta curva si no quieres entrar en boxes próximamente.
Marcha: 4.
Velocidad: 140 KM/H.





CURVA 1
Una de las muchas oportunidades que tendrás en este circuito para poder adelantar a tus rivales.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 6
Una buena frenada te permitirá adelantar sin muchos problemas.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.



LOS DERRAPES

Esto no es un juego de rallies, así que olvídate de derrapar en las curvas, ya que lo único que conseguirás será un "artístico" trompo.

LAS SALIDAS DE PISTA

Si te despistas un segundo mientras tomas una curva, la salida de pista estará asegurada. Cuando esto ocurra, perderás un tiempo precioso. Es mejor frenar más de la cuenta que provocar una salida. Ten precaución con los demás monoplazas cuando te reincorpores a la pista.

ADELANTAMIENTOS

El adelantamiento en la Fórmula-1 es una de las labores más complicadas. Inténtalo sólo cuando lo veas muy claro ya que ésta es una maniobra muy peligrosa. Ten en cuenta que en muchas curvas será imposible adelantar, sólo podrás en aquellas que haya que frenar mucho para poder trazarlas. Apura tu frenada y toma la curva antes de que lo haga el rival. Evidentemente, el mejor lugar para adelantar es en las rectas, pero sólo lo lograrás si tu monoplaza es más potente que los de los adversarios.





SAN MARINO- IMOLA

El circuito en el que se dejó la vida Ayrton Senna no es un camino de rosas. Ajusta tu monoplaza con una buena velocidad punta para aprovechar las abundantes rectas de este Gran Premio. Pero ten cuidado, porque después de toda recta hay, evidentemente, una curva. Frena si quieres evitar tragarte algún muro que otro.



CURVA 1
Chicane derecha-izquierda en la que tendrás que frenar si no quieres salirte de pista.
Marcha: 3.
Velocidad: 125 KM/H.

CURVA 6
Una chicane que te obligará a frenar bastante antes de entrar en la recta de salida.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 5
Dos curvas juntas no muy cerradas en las que puedes intentar ganar un puesto.
Marcha: 3.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 2
Intenta adelantar, pero cuidado, no verás la curva hasta que estés casi encima de ella.
Marcha: 2.
Velocidad: 95 KM/H.





CURVA 3
Con soltar el acelerador será más que suficiente para trazar la curva sin peligro.
Marcha: 4. **Velocidad:** 165 KM/H.

CURVA 4
Curva difícil para adelantar aunque fácil para trazarla correctamente.
Marcha: 3.
Velocidad: 115 KM/H.

EUROPA- NURBURGRING

Un circuito donde deberás demostrar lo que has aprendido si quieres tener un puesto en el cajón. Se te presenta un premio muy completo y exigente técnicamente donde tendrás que usar todas las técnicas de la mejor forma que sepas.

CURVA 5
Con soltar el acelerador será suficiente para trazar correctamente la curva.
Marcha: 3.
Velocidad: 100 KM/H.

CURVA 6
Una peligrosa chicane que a penas verás. Peligro de penalización.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 4
Cuidado porque no verás la curva hasta que no la tengas en la cara.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.

CURVA 2
Frena un poco si no quieres acabar entre el público.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 3
Buena curva para adelantar cuando estés saliendo de ella.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.



CURVA 1
Haz que los discos de freno se pongan al rojo vivo o terminarás fuera de la pista.
Marcha: 3.
Velocidad: 150 KM/H

MÓNACO

El premio más prestigioso y complicado de toda la temporada. El circuito se caracteriza por una carretera muy estrecha con muros muy cercanos a ella. Intenta conseguir una pole porque el adelantamiento en este campeonato es muy complicado y peligroso. No te distraigas contemplando las bonitas calles y el puerto.

CURVA 2 Cuidado porque es una curva rápida y el muro está muy cerca. **Marcha:** 4. **Velocidad:** 95 KM/H.



CURVA 3 La primera de las curvas muy cerradas de este gran premio. Frena. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 40 KM/H.

CURVA 4 Es la curva más rápida del circuito. Un despiste y te estamparás contra el muro. **Marcha:** 3. **Velocidad:** 85 KM/H.

CURVA 1 Una de las pocas curvas donde el adelantamiento es posible. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 55 KM/H.





CURVA 5 Frena mucho para tomar una chicane izquierda-derecha **Marcha:** 2. **Velocidad:** 35 KM/H.



CURVA 7 Última curva del circuito. Por ella puedes entrar en boxes. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 45 KM/H.



CURVA 6 Curva muy cerrada. Si la trazas mal perderás valiosos puestos. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 30 KM/H.

CANADÁ- MONTREAL

Circuito en donde abundan las largas rectas rematadas con en curvas muy cerradas. A diferencia del circuito de Mónaco, éste es un circuito en el que los adelantamientos son continuos y fáciles de realizar por lo que la pole es menos importante, aunque nunca te vendrá mal conseguirla, claro.



CURVA 7 Chicane que te obligará a frenar mucho si no quieres entrar directo a boxes. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 50 KM/H.



CURVA 1 Frena fuerte para no darte un paseo por el "campo" cercano. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 45 KM/H.

CURVA 5 Una chicane derecha-izquierda complicada. Frena sin miedo. **Marcha:** 3. **Velocidad:** 65 KM/H.



CURVA 2 Buena oportunidad para intentar adelantar a tus rivales. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 75 KM/H.

CURVA 3 Acelera sin miedo si no quieres perder un tiempo precioso. **Marcha:** 4. **Velocidad:** 165 KM/H.



CURVA 6 Curva muy cerrada en la que podrás ganar algún puesto. **Marcha:** 1. **Velocidad:** 40 KM/H.

CURVA 4 Cuidado al adelantar. Nada más salir de esta curva entrarás en otra. **Marcha:** 2. **Velocidad:** 60 KM/H.

FRANCIA- MAGNVCOURS

Con una gran velocidad punta y con buen agarre será suficiente para ganar la novena prueba puntuable del mundial de Fórmula-1. Ya en el ecuador del mundial deberás estar entre los primeros puestos de la clasificación para optar al título de campeón del mundo. De otra forma, lo tendrás muy complicado.



CURVA 7
Nada mejor que una buena chicane para adelantar a tus rivales.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 8
Cuidado con los despistes o acabarás entrando en boxes.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.



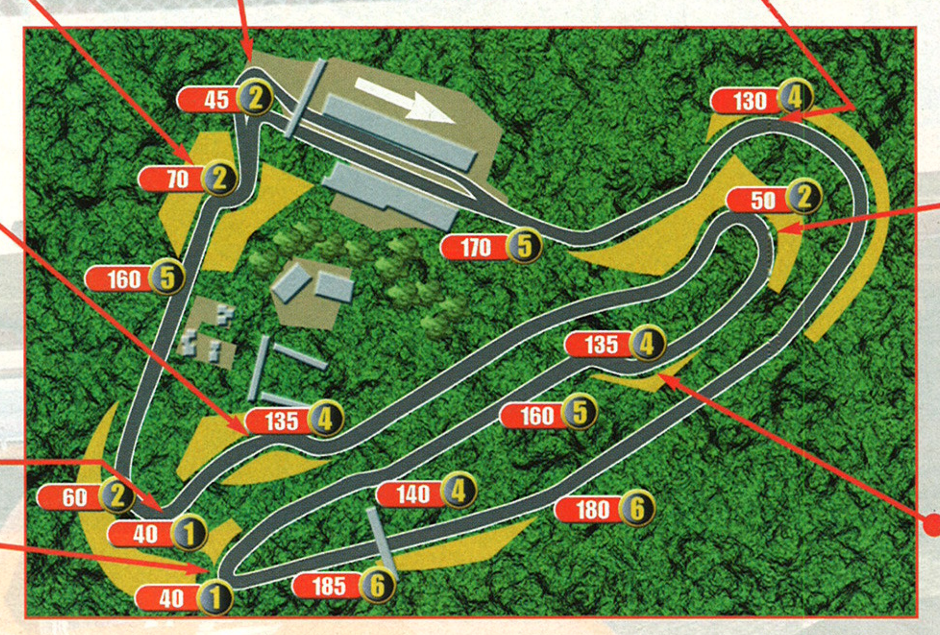
CURVA 1
Curva derecha muy larga en la que el agarre será fundamental.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 5
Buena ocasión para adelantar si tu rival está cerca de ti.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.

CURVA 6
Acelera fuerte cuando salgas de la curva para entrar en la recta.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.

CURVA 2
Frena si no quieres finalizar antes de tiempo el Gran Premio.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.



CURVA 4
Curva en la que no deberás intentar adelantar. Imposible.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.

CURVA 3
Una pequeña frenada será suficiente para trazar la curva.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.

ITALIA- MONZA

Campeonato donde se dan cita los acérrimos seguidores de la escudería del caballito rampante. A estas alturas de campeonato ya sabrás quiénes son los dos o tres aspirantes que te pisan los talones en la clasificación general, por lo que los puntos de este rápido circuito serán vitales. Mucha velocidad y temple será lo que necesitarás para asegurar tu reinado.

CURVA 3
Una pequeña frenada será suficiente para salir sin problemas.
Marcha: 3.
Velocidad: 155 KM/H.

CURVA 4
Curva a la izquierda en la que entrarás como una exhalación. Cuidado.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.

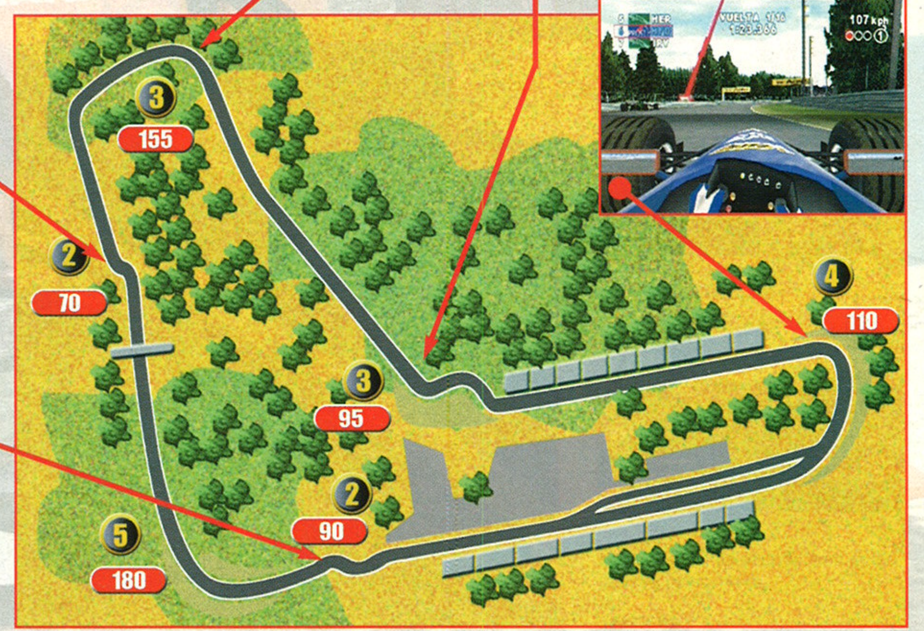
CURVA 5
Curva larga y cerrada donde el adelantamiento será más que complicado.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.

CURVA 2
Chicane semejante a la anterior. Cuidado con las penalizaciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 1
Una chicane que puedes usar para ganar algunas posiciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 90 KM/H.





AUSTRALIA- A1-RING

El circuito A1-Ring es el segundo premio puntuable de Austria. Sus rectas larguísimas y las grandes frenadas pueden provocar que te despistes y te salgas de la pista. Si sabes apurar bien las frenadas, y la velocidad punta de tu monoplaza es buena, la victoria será tuya.



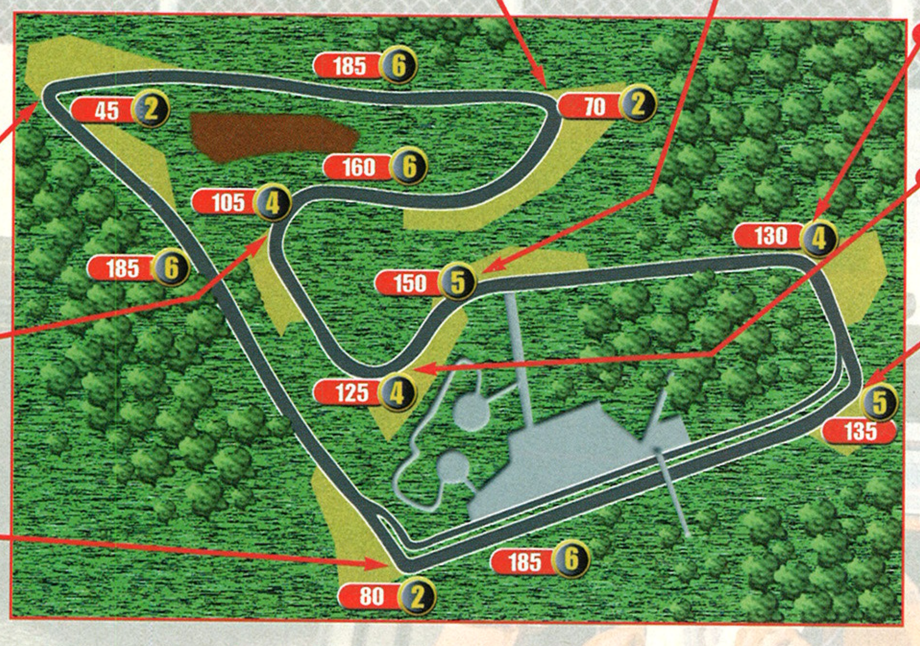
CURVA 3
Otra de las muchas oportunidades que tienes para adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 6
Acelera sin miedo para tomar bien esta curva de dificultad baja.
Marcha: 5.
Velocidad: 150 KM/H.



CURVA 2
Cuidado porque no la verás hasta que no estés tomándola.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.



CURVA 7
Una buena apurada de frenada mejorará tu tiempo y posición.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.

CURVA 5
Mantén la velocidad de la curva anterior para trazar ésta.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.

CURVA 4
Suelta el acelerador para tomar la curva y enfriar los discos.
Marcha: 4.
Velocidad: 105 KM/H.

CURVA 1
Curva con forma de "L" que te permitirá adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 8
Tu última oportunidad si no vas en cabeza de carrera. Aprovéchala.
Marcha: 5.
Velocidad: 135 KM/H.

ALEMANIA- HOCKENHEIM

Si hiciste un buen puesto en el anterior premio de Austria, en éste no tendrás ningún problema. Otro circuito con rectas muy largas y grandes frenadas. Ten cuidado para no "tragarte" ninguna chicane y de esta forma ser penalizado con unos valiosos segundos, de los que más tarde te puedes acordar.

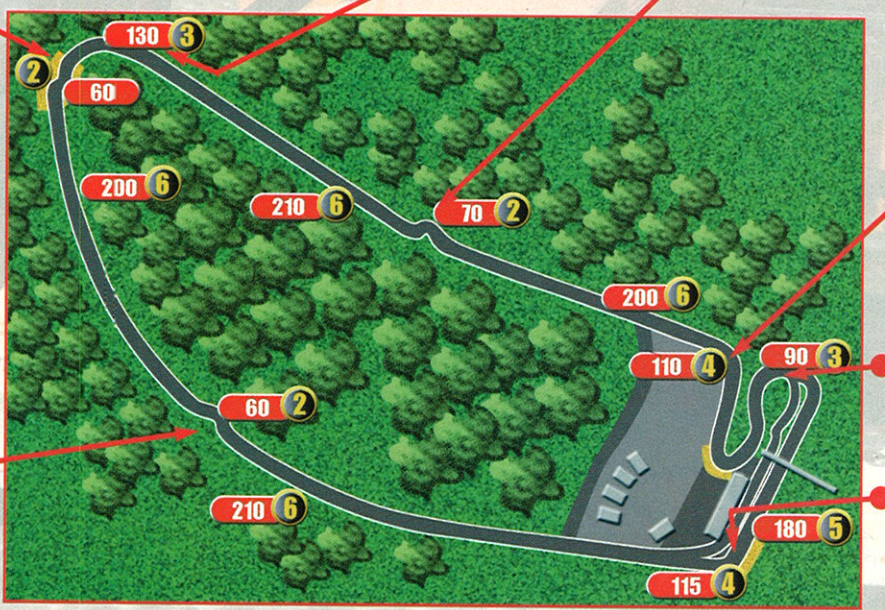


CURVA 4
Curva fácil tras salir de la chicane de antes. ¡Uff!
Marcha: 3.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 5
Otra chicane, aunque esta vez es primero izquierda y luego derecha.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 3
Chicane idéntica a la anterior, con las mismas dificultades.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.





CURVA 6
Una apurada de frenada te facilitará el adelantamiento.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.

CURVA 7
Una curva fácil que dará paso a la larga recta final.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



CURVA 2
Tras una recta enorme, una chicane que te obligará a frenar bastante.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 1
Solo será necesario una pequeña frenada para salir de ella.
Marcha: 4.
Velocidad: 115 KM/H.

HUNGRÍA- HUNGARORING

Ya queda poco para el final del campeonato y los puntos de este premio de Hungría pueden ser decisivos. Ten presente la posición de tu más cercano rival para saber si tienes que arriesgar o por el contrario debes hacer una conducción segura. Mejora el agarre de tu Fórmula-1 para hacer buenas marcas.



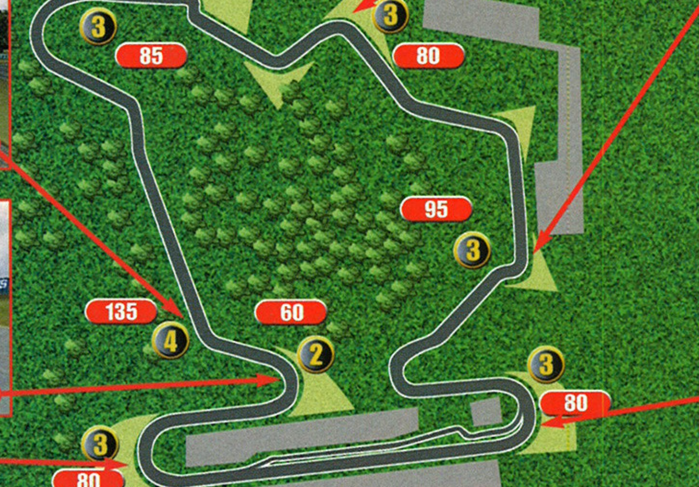
CURVA 4
Al finalizar la curva, podrás adelantar si dispones de una buena aceleración.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 5
Otra de las muchas curvas abiertas de este circuito. Muy fácil.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 3
Acelera a fondo y no intentes adelantar o lo lamentarás.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 6
Aprovecha esta oportunidad para rebasar a algún rival y asegurar la victoria.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.

CURVA 2
Haz una frenada muy suave para trazarla correctamente.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.



CURVA 7
Curva gemela a la primera del circuito. Hazles morder el polvo.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.

CURVA 1
Curva fácil para adelantar a tus rivales y dejarlos en la cuneta.
Marcha: 3. **Velocidad:** 80 KM/H.

16. JAPÓN- SUZUKA

Penúltimo premio puntuable del campeonato. Es posible que ya haya ganador matemático, pero si no es así, ajusta tu monoplaza con una buena frenada y una aceleración decente para salir con ciertas garantías a la pista. Este complicado circuito nipón no te dará muchas concesiones y pagarás caros tus errores.



CURVA 7
Una buena curva para sorprender a tus rivales. ¡A por ellos!
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 2
Si has trazado bien la curva anterior, no deberías tener problemas con ésta.
Marcha: 4.
Velocidad: 105 KM/H.

CURVA 5
La curva más cerrada del circuito. Trázala muy despacio y con cuidado.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.



CURVA 1
Frena un poco para no acabar viendo el premio desde la grada con el público.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



CURVA 6
Cuidado porque justo detrás viene una curva que puedes tragarte si te despistas.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.



CURVA 4
Una buena curva para intentar un adelantamiento fácil y sin riesgos.
Marcha: 2. **Velocidad:** 80 KM/H.

CURVA 3
Curva muy semejante a la anterior. Nada para un piloto tan curtido como tú.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.

13. BÉLGICA- SPA

Velocidad y más velocidad es lo que necesitas para ganar el Gran Premio belga. Aunque no te descuides y recuerda aquel anuncio que decía que la potencia sin control no sirve de nada. Además un error a estas alturas del campeonato puede dar al traste con todas tus expectativas de triunfo



CURVA 4
Una perfecta trazada y no tendrás ni que acariciar el freno.
Marcha: 4.
Velocidad: 145 KM/H.



CURVA 2
Adelanta sin miedo si tienes algún rival delante.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 1
Frena si no quieres saborear la suave textura del muro del fondo.
Marcha: 2.
Velocidad: 40 KM/H.

CURVA 3
Curva lenta, larga y abierta. Imposible del todo adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 8
Cuidado con la chicane porque hay riesgo de que te la tragues de golpe y sin darte cuenta.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.

CURVA 5
Suelta el acelerador para no salirte y perder tiempo en la grava.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.





CURVA 7
Idéntica a la curva anterior. Cuando salgas, pisa el acelerador a fondo.
Marcha: 4.
Velocidad: 150 KM/H.

CURVA 6
Una pequeña frenada y mantén la velocidad para entrar en la siguiente curva.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.

15. EE.UU.- INDIANÁPOLIS

Buen circuito para dar clases de adelantamientos a esos aficionados que tienes por rivales. Con ello lograrás dos cosas: dar espectáculo del bueno o decir adiós definitivamente al título de campeón del mundo. Conseguir la pole será imprescindible si quieres evitarte algún disgusto al final. Ánimo, ya queda menos.

CURVA 3
Si la trazas correctamente podrás recuperar algún puesto sin problemas.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

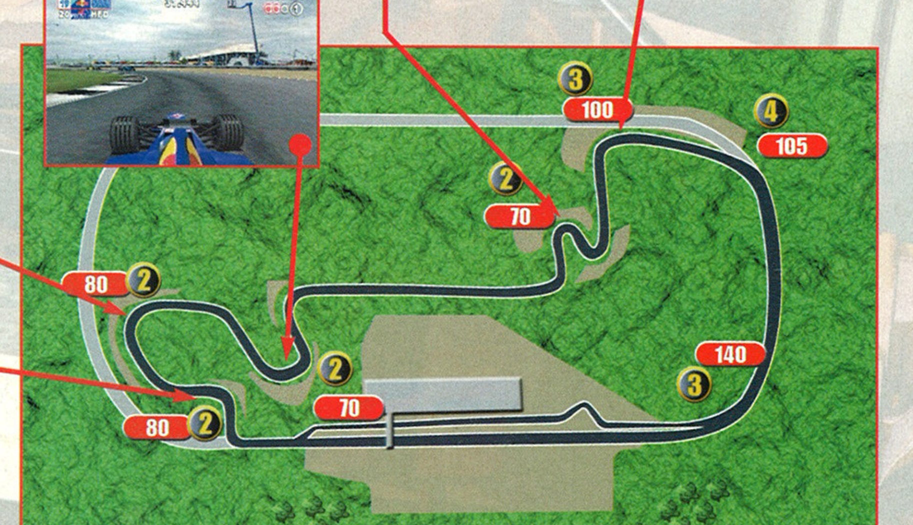
CURVA 4
Curva a la izquierda muy cerrada que te obligará a frenar con determinación.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 5
Una breve frenada será suficiente para salir de ella triunfante y con elegancia.
Marcha: 3.
Velocidad: 100 KM/H.

CURVA 2
No te hará falta decelerar porque entrarás en ella bastante lento.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.




CURVA 1
Mide con cuidado y precisión los metros que faltan para frenar a tiempo.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



17. MALASIA- SEPANG

¡Por fin!, la última prueba antes de conseguir el reinado en el competitivo circo de la F-1. Para conseguir los puntos definitivos del mundial, velocidad y agarre es lo que debe predominar en las características de tu monoplaza. De otra forma es posible que tires por la borda tanto esfuerzo y tiempo. Si has acabado el mundial como campeón del mundo: ¡felicidades!. Si no, vuelve a intentarlo. Con un poco de práctica y estudiando bien los circuitos no tendrás problemas.



CURVA 2
Pisa el acelerador a fondo sin ningún peligro de salirte de la pista.
Marcha: 5.
Velocidad: 155 KM/H.

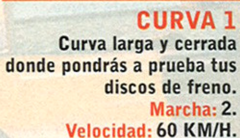


CURVA 3
Una buena ocasión para quitarte de encima a ese correoso rival de delante.
Marcha: 3.
Velocidad: 75 KM/H.



CURVA 4
Curva muy fácil siempre y cuando hagas una trazada buena y fina.
Marcha: 5.
Velocidad: 140 KM/H.





CURVA 1
Curva larga y cerrada donde pondrás a prueba tus discos de freno.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 8
Una buena curva para intentar ese adelantamiento que te dará la victoria.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



CURVA 7
Acaricia levemente el pedal de freno y trázala con elegancia y estilo .
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 6
Si no quieres salirte de la pista, levanta el pie del acelerador.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



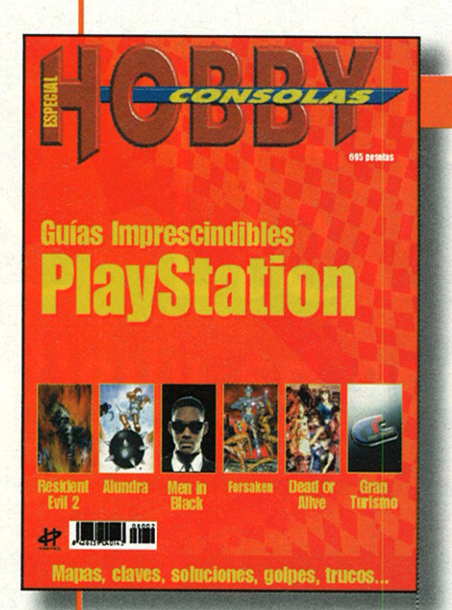
CURVA 5
Curva cerrada que aparecerá de repente tras un cambio de rasante.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.



Como conclusión: Hasta aquí, la descripción de los circuitos. Como tú mismo habrás descubierto ya, usar un coche u otro es más una cuestión de gustos que de otra cosa, porque una vez que te adaptes al estilo de cada vehículo podrás aprovechar al máximo sus virtudes. De todos modos, procura elegir una escudería potente y fiable, aprende a dominar el monoplaza y ajusta sus parámetros a las exigencias de cada pista. Memoriza los circuitos y nada podrá detenerte.

Guías Totales

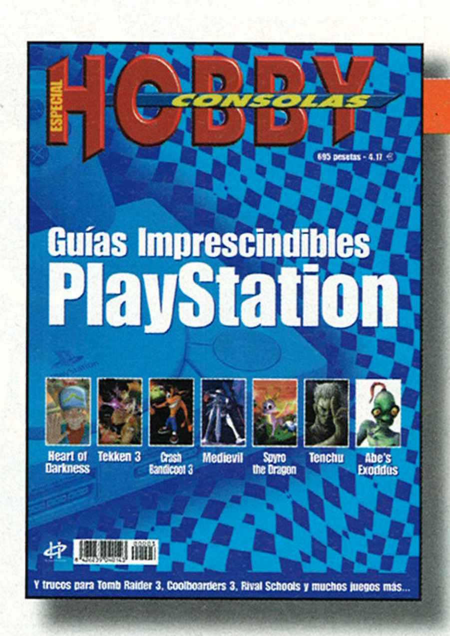
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



695 Ptas.

Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas.

Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON

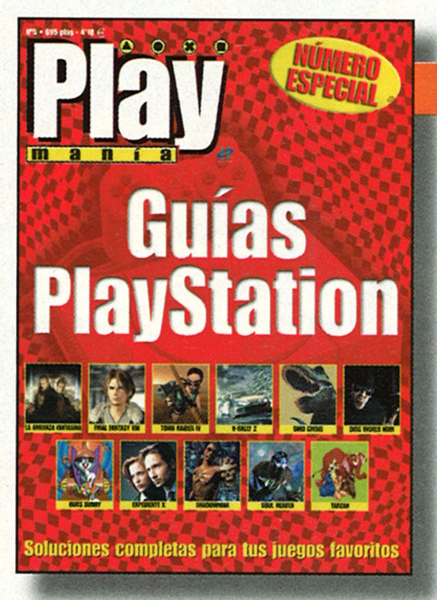


695 Ptas.

Nº 4

+Guias Platinum

- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS

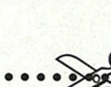


695 Ptas.

Nº 5

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Completa tu colección



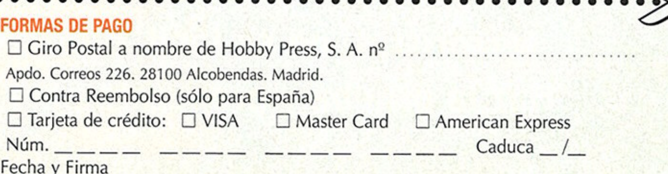
(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.
También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*

(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....


FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

Jungla de Cristal 2

John McClane ha vuelto

Ha vuelto a ocurrir. Cuando parecía que las cosas se habían normalizado para John McClane, todo se va al garete y empiezan a llover balas. Y es que el destino de este policía es encontrarse siempre en el peor sitio posible en el momento menos oportuno. Ponerse en al piel de McClane y detener tú solito a un montón de terroristas, no es fácil, pero eso sí, te aseguramos que resulta muy emocionante. Haz la prueba y prepárate para conquistar la ciudad del juego. ¡Que viva Las Vegas!

NIVEL 1: PRISIÓN







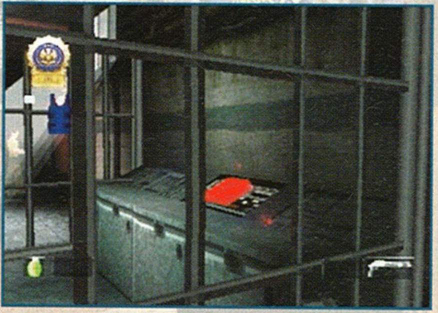
Avanza recto por el pasillo visitando las habitaciones que veas para hacerte con algunos ítems. Cuando llegues a la bifurcación, ve a la izquierda para pasar a la zona de celdas. Observa donde se encuentra la **nº 202** porque será por ahí por donde abandones el nivel. En un rincón hallarás una puerta que lleva a la sala de ejecuciones. Mata al policía que te espera dentro y recoge la **tarjeta** que dejará caer. Antes de abandonar la sala, puedes freír al tipo que hay en la silla eléctrica pulsando el interruptor. Ahora regresa a la bifurcación de antes.

Entra en la sala que tiene dos grandes ventanales y usa la máquina de **refrescos** si quieres recuperar salud. Sal de ahí por la otra ventana, que te llevará a un nuevo pasillo de otra forma inaccesible. Al fondo verás unas **escaleras** que conducen a la planta superior. Entra por la puerta que tienes justo enfrente, a la **armería**. Allí encontrarás numerosa munición y algún arma nueva. Sal y ve a la derecha, para entrar en la sala de control. Tras deshacerte de algún guardia, pulsa los dos **interruptores** rojos que hay en la sala y se abrirá un portón en la zona inferior. Para llegar directamente a él, salta por el ventanal que hay junto al interruptor de la izquierda.

Cuando pases por el portón en cuestión, gira a la izquierda cuando puedas y ve hasta el final para descubrir una **palanca**. Si la accionas abrirás las celdas cercanas y podrás coger algunos ítems interesantes. Cuando estés registrando las celdas, puede que te quedes encerrado en una. Date media vuelta y acaba con el guardia que te ha encerrado. Ahora sal y ve por el pasillo de antes hasta que una verja con un **interruptor** rojo detrás te corte el paso. Dispara al interruptor con la vista subjetiva y continúa hasta dar con una puerta con lector de tarjetas. Usa la tuya y entra para hallar el **botón** que abre las celdas que necesitas. Púlsalo y sal por la otra puerta. Estás junto a la celda **nº 202**, pero antes de entrar, examina las otras dos celdas para recoger algún ítem más.



No seas tacaño: con una moneda conseguirás revitalizar cuerpo y mente.



Dispara al interruptor rojo usando la vista subjetiva para seguir explorando la prisión.

NIVEL 2: FROM PRISON TO BANQUET ROOM A



Los barriles harán que todos los enemigos que hay cerca salten por los aires. Aprovéchalos.



En algunas ocasiones los malhechores intentarán sorprenderte saliendo de cualquier lugar.

Es hora de salir de esta maldita prisión, pero no te pondrán las cosas fáciles. En esta fase de puntería, limítate a disparar a todo el que se te ponga por delante, teniendo cuidado con los **inocentes** que hay por la zona. No olvides disparar a todas las **cajas** y recipientes que veas, ya que esconden **botiquines** y **armas** más poderosas que te harán más llevadera la cosa.

Hay algunos objetos que al dispararles explotan, limpiando la zona alrededor suyo, úsalos para ahorrar munición.

Una última cosa, cuando estés en los **conductos** de ventilación, dispara a las **minas** de proximidad antes de pasar sobre ellas.

NIVEL 3: FROM PRISON TO BANQUET ROOM B

Tres cuartas partes de lo mismo. En esta ocasión los **inocentes** son mucho más abundantes, así que afina bien tu puntería.

Cuando pases por delante de la **armería** (verás las armas al pasar por delante de una ventana), dispara a la puerta y dentro encontrarás un montón de cajas. Dentro de ellas, además de algunos ítems, hay unas **llaves de un coche** especial que podrás pilotar en el siguiente nivel.

Además, te encontrarás a un tipo vestido de marrón al final del nivel que aguantará una buena cantidad de plomo, cuidado con él.





NIVEL 4: DESERT HIGHWAY


Busca rápidamente a los vehículos enemigos y aplástalos.

Usa tu **radar** para saber hacia donde debes ir para pillar a los malhechores.

No dejes pasar ni uno sólo de los **relojes** o al final te encontrarás muy justo de tiempo. No abuses de la capacidad de resistencia de tu coche porque, aunque aguanta lo suyo, no es completamente invulnerable y si no te andas con bastante cuidado, no acabarás la misión de una pieza. Para evitar esto no pases por alto ninguna de las escasas **llaves inglesas** que veas. Además, si no quieres vender tu coche a precio de chatarra, procura no colisionar con los tanques de combustible que hay repartidos por la zona. Por lo demás, acelera a fondo y lánzate a por todos los coches enemigos que veas.


Evita los golpes tontos. Tu coche no es del todo indestructible.

NIVEL 5: DESERT GUNFIGHT


Los enemigos con granadas de mano abundan en este nivel.


Dispara a los objeto y recibirás algo de ayuda explosiva.

Nada realmente diferente a las anteriores fases de disparos. En esta ocasión no hay ningún inocente que limite tu capacidad de fuego y se cruce en mitad de la batalla, lo que te permite disparar a saco a todo lo que se mueva.

Ten cuidado con aquellos enemigos que te lancen granadas, si no las revientas en pleno aire, te harán mucho, mucho daño.

A lo largo del nivel verás a un tipo que, tras darte un poco de leña, huirá como alma que lleva el diablo. Al final, reaparecerá a modo de jefe de fase, aunque acabará huyendo con el rabo entre las piernas en un helicóptero. No te preocupes demasiado, ya tendrás oportunidad de encargarte de él.

NIVEL 6: DESERT HANGAR

Avanza un poco y a tu izquierda verás el **APC**. Destruye la ametralladora automática que hay en junto a él y acércate al montacargas cercano. Pulsa el **botón** rojo y bajará una caja con un **chaleco**.

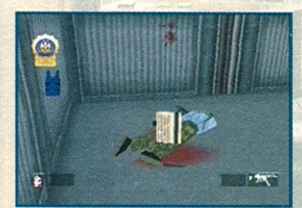
Avanza dejando el APC a tu izquierda y ve hasta el fondo del hangar. Gira a la izquierda esquivando la mina de proximidad y cuando puedas, gira otra vez a la izquierda. Pasarás bajo un ala puesta a modo de pasarela, y de un gancho. Inmediatamente después gira a la derecha y sigue hasta que veas una **caja verde** grande con simbología comunista. Justo a su lado hay una caja de madera, destrúyela. Sube al escalón que has creado, rompe otra caja y sigue subiendo hasta que puedas bajar por la izquierda. Nada más caer, gira a la derecha y verás unos **barriles** junto a la pared. Si los haces explotar, dejarás al descubierto una entrada a otra zona del hangar. Ve de frente y empezará a dispararte una ametralladora. Destrózala y ve por el pasillo donde estaba, a la izquierda.

Al llegar junto a una caja grande de color amarillento, gira a la izquierda y avanza rompiendo alguna caja más. Sigue y pasarás por debajo de un tablón puesto como si fuese una pasarela. Ahora gira a la izquierda dos veces y, en la siguiente esquina, ve a la derecha. Cuando te encuentres en la bifurcación (donde verás otra ametralladora), ve a la derecha. Continúa caminando y, tras girar dos veces a la izquierda, verás una **escalera**. Sube y accederás a dos paneles de control. Pulsa el **botón** de la izquierda y una carga de explosivos caerá sobre el APC.

Regresa junto al vehículo destruido y cuando estés cerca, te saldrá al paso un tipo que tiene en su poder la **tarjeta** que estás buscando. Recógela y observa las cajas que hay junto al APC. Están colocadas como una escalera, así que sube hasta la pasarela superior. Gira a la derecha y ve hasta el final, donde hay otras escaleras. Desciende por la derecha y gira a la izquierda para pasar por debajo de un ala. Ahora dobla a la izquierda y gira otras dos veces en esa misma dirección. Por último, ve a la derecha y verás la oficina custodiada por algún enemigo. Usa la tarjeta en el lector cuando hayas despejado la zona y acaba este laberíntico nivel.


Cuidado con las explosiones. apunta con cuidado en esta fase.

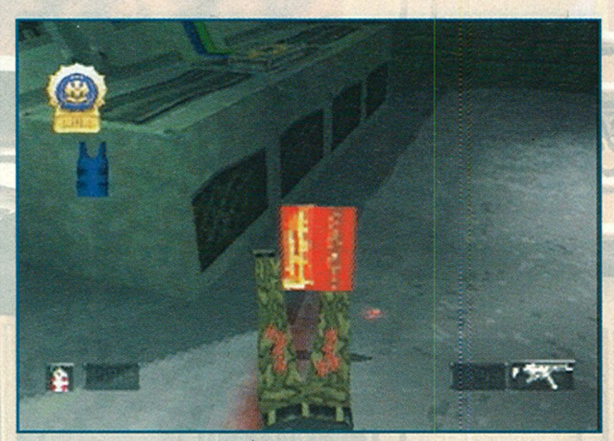

Pulsa el botón rojo. Te harás con un chaleco que te vendrá bien.


Ese tipo de azul tiene la tarjeta que estás buscando hace rato.





NIVEL 7: DESERT BUNKER



Más tarjetas y de todos los colores. Casi siempre las encontrarás en los bolsillos de alguna de tus víctimas. No dejes a nadie con vida.





Recuerda la posición desde donde empiezas porque nos referiremos a ella alguna vez.

Puedes ir de frente o la izquierda. Ve primero de frente y entra por la puerta que hay en la pared izquierda y que lleva a unas escaleras. Baja y habrás llegado a la sala de ordenadores. Uno de los enemigos que aquí te esperan posee una de las 3 **tarjetas** que debes conseguir (la roja para ser más exactos). Cuando te la "ceda gustosamente", úsala en el **ordenador** que hay junto a las escaleras por las que bajaste.

Vuelve al punto donde empezaste la misión y ve ahora por la izquierda. Abre la puerta metálica pulsando el **botón** de la pared y verás unos **sensores** láser en el suelo. Si tocas algún haz, la ametralladora apostada en el techo te coserá a balazos. Antes de nada, dispara a un panel que hay en la pared y que desactivará alguno de los rayos. Ahora pasa con cuidado evitándolos y repite la acción en el siguiente pasillo.

Un poco más adelante y a tu derecha verás una sala con camas y armarios donde hay algunos ítems. Examina a fondo ese pasillo y descubrirás otras dos puertas que todavía no puedes abrir. Cuando acabes con todos los enemigos de las inmediaciones, podrás recoger la **tarjeta verde** que, como habrás adivinado ya, deberás usar en la sala de ordenadores.







En esta ocasión deberás usar el otro ordenador de la sala, justo en la esquina contraria. Junto a éste hay otras escaleras. Sube por ellas y abre la puerta para estar de nuevo en la zona de las camas. Busca la otra puerta que no podías abrir anteriormente y pasa por ella. En este nuevo pasillo hay, a izquierda y derecha, algunas salas de tortura y almacenes donde podrás engordar tu arsenal. Olvida de momento la última puerta del fondo.

Regresa la sala de los ordenadores y ve hacia el primero de ellos. Justo en frente hay una puerta por la que todavía no has pasado. Hazlo ahora y ve hasta el final del pasillo. Abre otra puerta y acaba con un cariñoso comité de bienvenida.

Delante de ti tienes una oficina, pero antes de entrar, ve hasta el fondo del pasillo y busca unos barriles en un rincón. Hazlos explotar y encontrarás unas **llaves de coche**. Al cogerlas, la frase "coche especial" te indicará que tendrás un nuevo bólido en la siguiente fase.

Ahora sí, entra en la oficina y mata a los tipos que haya dentro para obtener la última de las tarjetas, la **azul**. Una vez colocada en el ordenador adecuado, ve al punto donde empezaste. Ve de frente por el único pasillo por el que todavía no has pasado. Evita la trampa láser como ya sabes y abre el portón del fondo. Esto te llevará al enfrentamiento con Victor, aunque también podrás acceder a él por la puerta que encontraste cerrada junto a las salas de tortura, y que ahora encontrarás abierta.

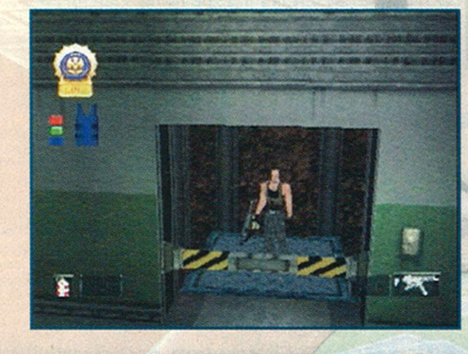
Bueno, hablando del bueno de **Victor**, debes saber que va equipado con un bonito, y más bien poco saludable, lanzallamas. Si te acercas a él, este arma te puede hacer mucha pupita. Mantén las distancias y gira a su alrededor sin parar para poder premiar a Victor con una buena ración de plomo, de esas que sólo tú sabes preparar...



Esa llave te permitirá cambiar de coche en el siguiente nivel.



El lanzallamas de Victor puede complicarte la vida si no te alejas lo suficiente.





NIVEL 8: VEGAS DOWNTOWN



El tráfico está imposible en la ciudad de las luces y neones.

Tendrás que buscar los coches de los terroristas y acabar con ellos a golpes. Ten cuidado con los choques con los otros vehículos y elementos de la ciudad, porque al final del nivel pueden jugarte una mala pasada.

No olvides ayudarte del radar para encontrar los coches y las bombas (para "desactivar" estas últimas, pasa por encima). Observa que los coches enemigos suelen dar vueltas alrededor de una zona, aprovecha eso para no perder mucho tiempo buscándolos. No olvides tu papel de "bueno" de la película y procura no atropellar a mucha gente o no servirá de nada que acabes con los terroristas. Además, abollarás y mancharás tu bonito coche.



La zona está transitada por un montón de ciudadanos.

NIVEL 9: BIOLAB

Dispones de **9 minutos** para acabar la misión, así que no te entretengas demasiado.

Avanza de frente ignorando si quieres las habitaciones que encuentres (contienen algunos ítems). Cuando llegues a una bifurcación, ve a la izquierda y entra en la sala del fondo. Aquí verás un panel con un **botón rojo**. Púlsalo y abrirás en la misma sala unas jaulas. En una encontrarás la primera **tarjeta**.


En esta ocasión tienes un límite de tiempo. No dejes de correr.

Regresa al cruce y ve ahora por la derecha para entrar en la primera sala que veas. Dentro encontrarás el **panel** donde deberás usar las tarjetas que vayas encontrando para ir completando las fases de desactivación. Usa la que ya tienes y sal para continuar por la izquierda.

Dispara a la **trampa** láser para que no te explote en la cara cuando la cruces y sube unas pequeñas escaleras. Enfrente de ti hay una sala en la que todavía no debes entrar, pero sí recordar donde se encuentra. Continúa por el pasillo hasta que veas una puerta de metal a la izquierda. Ésta lleva al garaje, donde encontrarás al tipo que tiene la segunda **tarjeta**. Una vez la tengas en tu poder, regresa a la sala del panel de desactivación.


Continúa tras ese científico de rojo para completar tu misión.

Con la segunda fase completada, verás como un científico abre una puerta y sale corriendo por ella. Esa puerta se encuentra en la sala que viste anteriormente y en la que no entraste. Hazlo ahora y busca la dichosa puerta. Cuando pases por ella, llegarás a una sala con un enorme **cañón láser** en el medio. Como no podía ser de otra forma, empezará a dispararte y tendrás que correr un poco. Para librarte de esa infernal máquina debes destrozar las **cuatro baterías** que cuelgan del techo alrededor suyo. Con el cañón fuera de combate, te tocará acabar con el científico de rojo. No será demasiado difícil hacerte con la **tarjeta verde**, la última.




Dispara a las baterías del techo para inutilizar el cañón láser.



Pulsa ahora el **botón rojo** de la sala de control desde donde el científico manejaba el cañón y sal por donde llegaste. Usa la última tarjeta como ya sabes y lo lograrás.

NIVEL 10: VEGAS STRIP

Montado en un vehículo especial tendrás que buscar las bombas desperdigadas por la ciudad y llevarlas, una a una, al centro de desactivación más cercano. Cuando tengas una bomba, conduce con muchísimo cuidado, ya que al segundo golpecito...¡Booom! Esto hará que puedas tener problemas con el tiempo, así que ya sabes, no dejes escapar los relojes que te dan esos preciados segundos.



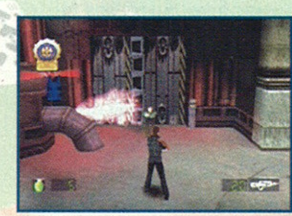




NIVEL 11: HOOVER DAM


Tendrás que rescatar a algunos técnicos que han quedado atrapados en el fuego cruzado. Afina tu puntería para no matar a ninguno.



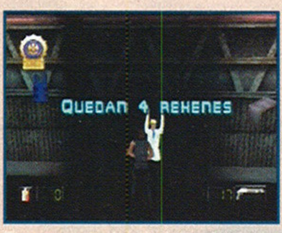


Nada mas empezar, camina un poco, gira a la derecha y luego otra vez para hallar al primero de los **rehenes**. Protégelo y sigue por donde ibas para doblar un poco más adelante a la izquierda y luego a la derecha. Cuando te encuentres una tubería gris cruzada, dobla a la derecha y ve de frente para dar con un **interruptor** en la pared que, por supuesto, debes pulsar.

Vuelve junto la tubería cruzada y ve recto (con la tubería a tu espalda) hasta que encuentres unas escaleras. En la cima hay un panel con un **botón rojo**. Púlsalo y se desplegará una pasarela por la que puedes cruzar. Baja por las escaleras de la izquierda para llegar hasta ella y cruzarla. Tras bajar algunos escalones más, estarás en tierra firme.

Ve al fondo y verás otras escaleras que descienden. Baja y protege al segundo **rehén** de los malhechores. Ahora busca a la derecha un camino por el que continuar hasta unas escaleras que suben. Sigue caminando y bajando hasta otra zona con tuberías. Acaba con los tipos de los alrededores y rescata al tercer **rehén**. Ahora sube por las escaleras metálicas de la zona central para llegar a una gran sala de control con un pasillo a la derecha. Ve primero por este pasillo y examina la sala de la izquierda para recoger algunos ítems. Ahora ve a la de la derecha y haz lo mismo.

Para salir de ahí no tienes más que disparar a la **verja**



Tras rescatarlos, huirán sin darte las gracias. Desagradecidos.


Pasa con mucho cuidado por este pasillo o lo lamentarás.







que hay en el rincón y descender por el túnel. Estás otra vez en la zona del tercer rehén. Vuelve a subir por las escaleras de antes y ahora sí, entra en la sala de control para pulsar un **interruptor rojo**. Cruza la pasarela que se ha extendido en el exterior y accederás a una sala de descanso con los dos últimos **rehenes**. Sálvalos y sal de ahí por la puerta de la derecha (puedes recuperar algo de energía en las máquinas de las **bebidas** con sólo meter una moneda).

Al bajar las escaleras estarás en la zona del ascensor que estás buscando, pero todavía no tienes la tarjeta necesaria. Continúa por el pasillo que hay enfrente del elevador, sí ese de las trampas eléctricas. Cruza con mucho cuidado y sube a una rampa metálica que hay a tu derecha. Al final hallarás el cadáver de un técnico y, junto a él, la **tarjeta** de acceso que buscabas. Ahora ya sólo resta regresar hasta el elevador y usarla como es debido para salir de este agobiante nivel.

NIVEL 12: HOOVER DAM 2

Una nueva fase de disparo, pero plagada de inocentes. Ten cuidado al disparar para no darles a los **técnicos** vestidos con bata blanca, ya que si mueren demasiados, la partida se acabará para ti.

Antes de hacer explotar alguno de los barriles de la zona, mira antes si hay algún rehén en los alrededores. Por supuesto, ten la misma precaución cuando dispares armas pesadas, como el lanzacohetes.

Por lo demás, ya sabes, dispara, dispara, dispara.



Como siempre, los rehenes se colocarán en el peor sitio.



Las explosiones te ayudarán a limpiar la zona de malhechores.



En más de una ocasión te verás completamente rodeado.

NIVEL 13: DAM DRIVING





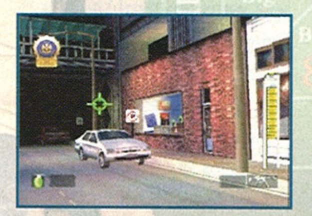
Tendrás que conducir por estrechos caminos llenos de tuberías y otros obstáculos. Cuando te digan "a por el camión", tendrás que pisar a fondo el acelerador y llegar antes que ese camión a la siguiente sección o quedarás atrapado. No seas tacaño con los nitros, sobre todo en esas especie de carreras, o no llegarás a tiempo.

En este nivel es habitual quedarse empotrado contra rincones y tuberías, dado lo laberíntico de su recorrido, por lo que deberás frenar un poco en ciertas curvas.

NIVEL 14: HOTEL STRIP

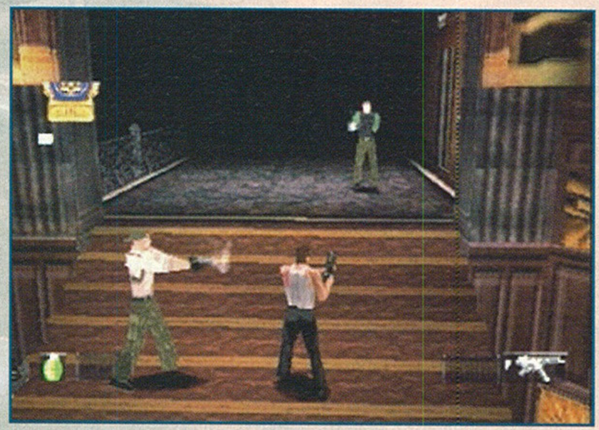
Otro nivel de disparos y como no, otro buen montón de inocentes pululando por la zona que tendrás que proteger de los terroristas si quieres acabar la fase con éxito.

Ten especial cuidado en la entrada al casino, ya que ahí la avalancha de enemigos será considerable y te lloverán las balas desde tocas las direcciones. No olvides disparar a todos los objetos que veas (coches, escaparates, papeleras, etc) porque dentro esconden algunos ítems que te pueden resultar bastante útiles para la misión.





NIVEL 15: CASINO



En este nivel todo se reduce a buscar el ascensor que te lleve hasta el jefe de la organización. Pero claro, disparando a todo bicho viviente.

Antes de empezar, aclararemos algo para no liarnos. Esta fase está dividida en tres partes bien diferenciadas: en la que te encuentras y otras dos a izquierda y derecha. Para aclararnos, ya que daremos más de una vuelta, llamaremos a esta parte central **C**, a la que está a la izquierda **I** y la de la derecha **D**.

Para empezar ve hacia **D** protegiendo a los rehenes de los terroristas y baja las escaleras. A tu izquierda hay un mostrador con un camarero bastante agresivo. Tras él hay un **interruptor** que, al pulsarlo, hará que una escalera baje junto a ti. Esta escalera lleva a una puerta con lector de tarjetas que todavía no puedes abrir.

Dirígete a **C** para subir unos escalones hacia **I**. Camina un poco más y baja unas largas escaleras. En ese momento se te mostrará como una explosión hace que una sección de la zona superior caiga y obstruya el camino.





No hagas caso de momento y limítate a acabar con los malos y a buscar a uno vestido de obrero. Ése es el que tiene la **tarjeta** que necesitas.

Regresa a **D** para usar dicha tarjeta en el lector de antes. Ahora puedes llegar a la **palanca** que tienes justo al lado y que desbloqueará el camino de **I**.

Con el camino despejado, cruza a la otra zona de **I** y avanza enfrentándote a más terroristas hasta que llegues a unas escaleras. Al final de éstas están los ascensores que buscas.

Pulsa el botón de alguno de ellos y espera a que baje mientras acabas con algún malhechor más. Cuando el elevador llegue monta en él para abandonar esta zona.


No dejes escapar al del casco amarillo. Él tiene la tarjeta.


Como el Bruce Willis de verdad, tendrás que salvar a los rehenes.

NIVEL 16: RESTAURANT







A disparar toca. Ojo con los civiles, especialmente con los botones, ya que aunque la mayoría son inocentes, hay algunos infiltrados que no dudarán en dispararte.

En la zona del restaurante será donde encuentres más resistencia y a los enemigos mejor armados. Por cierto, cuidado con los pobres civiles que huyen despavoridos.

NIVEL 17: HOTEL LOUNGE

Igual que el nivel anterior, sólo que con un puñadito más de terroristas. No escatimes a la hora de usar las armas potentes, te harán falta. Al llegar a la sala de fiestas, procura tener bien vigiladas los dos balcones de los extremos, ya que por ahí te sorprenderá más de un terroristas. Por lo demás, ya sabes lo que debes hacer.



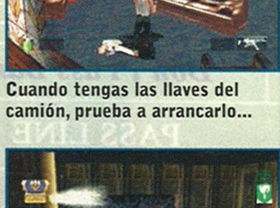




NIVEL 18: KILL REESE



Cuando tengas las llaves del camión, prueba a arrancarlo...

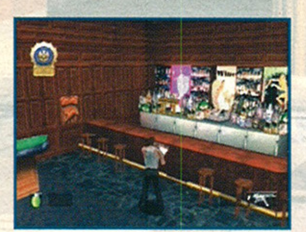


Baja por escaleras que hay detrás del sofá, y entra por la puerta que hay en la pared de la derecha. En esta enorme sala verás un **camión** en la zona central que deberás utilizar si quieres proseguir, pero antes necesitas las llaves.

Sal por la otra puerta, la que está junto al escenario, y sigue por el pasillo (entra en los servicios si tienes necesidad) hasta la puerta blanca del fondo. Un poco más adelante hay una habitación con un inquilino, el que te dará las dichosas **llaves**.

Regresa junto al camión y úsalas. Observa el estropicio y ahora entra por la puerta que queda a la izquierda del camión. En esta sala hay un **interruptor** que al pulsarlo, desactivará una trampa colocada junto a una puerta. Sal de ahí y sigue por la puerta que hay delante del camión. Tras avanzar a través de distintas estancias, llegarás a la misteriosa puerta. Ábrela y te encontrarás cara a cara con **Reese**.

El tal Reese va armado bastante bien, y aguantará muchos impactos. Usa las columnas para cubrirte y esmérate para coserlo a balazos.

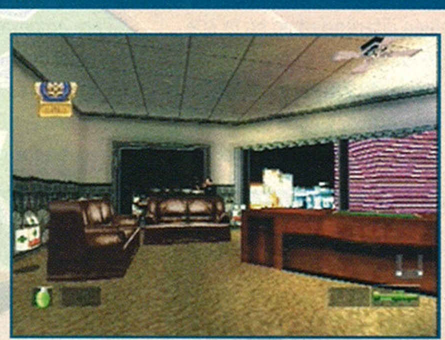



Ese botón abrirá la misteriosa puerta de madera de antes.



NIVEL 19: KILL KENNY


No podía faltar el ya típico helicóptero de combate lanzándote y pepinazos por todos lados. Abusones.


El bueno de Kenny te obsequiará con granadas y una buena lluvia de plomo. Ándate con cuidado.

Un nivel largo y difícil, como no podía ser de otra manera. En el pasillo central, no dejarán de aparecer enemigos desde todas direcciones, por lo que tendrás que ser especialmente rápido.

Casi al final del nivel tendrás que enfrentarte con un helicóptero (obligatorio en todo juego de acción que se precie). La mejor arma para acabar con él es la ametralladora, ya que es la más rápida. Procura acertar a los misiles que te lance para que exploten en el aire y no en mitad de tu jeta.

Tras el helicóptero aparecerá Kenny, armado con ametralladoras y granadas. No hay ningún secreto, sólo disparar más rápido que él.

Grandia

2ª Parte

El final de una gran aventura

Con esta segunda entrega, acabamos con la guía de *Grandia*, una aventura que poco tiene que envidiar a RPGs más conocidos y que tiene en su absorbente argumento y divertida mecánica sus bazas más importantes para engancharte. Es un juego realmente largo y plagado de alternativas, por lo que esta guía te puede ser de mucha utilidad para no dejarte atrás ningún objeto importante y para saber a ciencia cierta cuáles son los mejores ataques para derrotar a los más difíciles enemigos. Eso sí, pese a nuestra ayuda, eres tú y sólo tú el que puede ayudar a Justin a acabar con las fuerzas del Mal.

VOY CAMINO DE LAS TWIN TOWERS

Metas: Introducirte en las Twin Towers, coger la Medal of Wisdom y reagrupar al equipo.
Objetos: V.S.C., Revival, Medal of Wisdom, Odd Hat.

De vuelta en el pueblo te recompensarán dejándote disfrutar del festival. Sal en mitad de la noche con Feena, y dirígete a una **isla** para contemplar una de las escenas más románticas del juego. Al día siguiente desayuna con todo el grupo y marcha hacia el **puerto**, donde tendrás que hablar con **Danda** para embarcarte.

Deja a Danda y a su novia y sigue la dirección que indica la brújula hasta encontrarte con un **tanque** del ejército de Garlyle. Tras eso, avanza hasta llegar a **Twin Towers North**, e introdúcete por la puerta abierta. Camina hasta llegar a un **botón** que sobresale del suelo. Presiónalo y la piedra de enfrente desaparecerá, dejando un camino libre.

Sigue avanzando, coge el **V.S.C.** y el **Revival**, y camina hasta llegar a otro **botón** que debes presionar. Continúa hacia el norte y cuando te encuentres con los guardias habla con ellos y elige la segunda opción. Así te dejaran pasar al **T.T. Vestibule**.

Camina hasta llegar al centro (al lado de los tanques apilados), e intenta introducirte por la puerta cercana. En ese momento saldrán Nana, Saki y Mio, pero afortunadamente no te verán gracias a los tanques. Una vez se hayan ido, métete por la puerta y prepárate para un nuevo encuentro con **Mullen** y **Leen**. Al terminar, Mullen y Feena serán enviados a un punto dentro de las Twin Towers, y Justin y Leen a otro lugar. Observa la escena entre Mullen y Feena, y luego toma el control de Justin. Salva, y sube por un par de escaleras hasta ver a Leen, que está siendo acosada por un grupo de ranas. Sálvala, y disfruta de la posterior escena animada.

Cuando recuperes el control de Justin sube las escaleras hasta llegar a la inmensa estatua del **Icarian**, y una vez allí avanza un poco más hasta llegar al **Hall of Murals**. Coge el ascensor, sube un nivel, camina hasta ver los murales y entra en el siguiente ascensor. Llegarás a una sala en la que volverás a ver a **Liete**, quien te entregará la **Medal of Wisdom** y te dirá que tienes que ir más al este para llegar a **Alent**.

Sal de aquí y en las afueras Leen te devolverá la **Spirit Stone**. Sigue caminando hasta dejar atrás a las medusas y hasta encontrarte con el resto del grupo. Aprovecha para recoger los objetos que te encuentres (como el **Odd Hat**), y luego vuelve a **Gumbo** y a **Dight**.









EL ESTRÉS DE SUE

Metas: Llevar a Sue a ver a la Dr. Alma y hablar con el jefe de la aldea. Matar a Massacre Machine dos veces y coger el Orb.
Objetos: Life Seed, Silv Key, Gold Key, Orb.

Ve a **Dight** y habla con su líder para que te enseñe a cruzar el mar del este. Al salir Sue se desmayará, así que llévala a la choza de la **Dr. Alma** para que descanse.

Una vez en **Mysterious Vanishing Hill** ve hacia el oeste y coge el **Life Seed**. Luego ve al este, salva, pisa los dos bloques y ve por el camino de la izquierda. Al poco rato de seguir este camino, encontraras la **Silv Key**. Tras eso, ve al inicio del nivel, salva y abre la puerta. Recuerda que aquí las únicas armas capaces de causar daño son las espadas.

Massacre Machine:
Vida: 1800.
Mejor estrategia: Usa tus más potentes ataques ya que el daño se dividirá entre sus dos partes. Tiene una velocidad normal pero ataca dos veces por turno, lo cual nos da una cierta ventaja ya que sólo puede herir a dos de tus tres personajes. Un consejo, los combos de Gadwin le hacen mucho daño.



Al matarle veremos una escena entre Sue y la Dr. Alma. Ahora sube a la plataforma que está detrás del primer jefe final de este nivel, ve a la derecha y usa otra para bajar. A continuación, pulsa dos **botones** en el suelo y pelea con los enemigos que aparecerán de los pilares descendentes. Como el pilar con la llave no descenderá, sube por las escaleras cercanas y pulsa el **botón** para hacerte con ella. Tras eso, vuelve al punto de salvación y ve corriendo por la derecha hasta llegar a una puerta. Ábrela, móntate en la plataforma de detrás (ignora la primera) y avanza decidido a volver a enfrentarte con...

Massacre Machine:
Vida: 2000.
Mejor estrategia: Haz lo mismo que antes.

Tras matarle presiona los **botones** para escalar a lo alto de otra plataforma. Ya colocadas en orden, pulsa el botón, coge el **Orb** y vuelve a **Dight**.

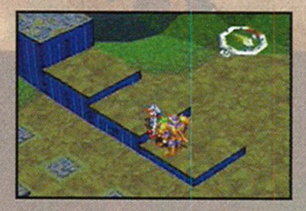












LA SEPARACIÓN DEL GRUPO

Metas: Hablar con Sue sobre su marcha. Transportar a Sue a Parm. Vencer a Gadwin en un combate.
Objetos: Ninguno

Ve a la enfermería para hablar con Sue. Nos dirá que se siente como una niña y que quiere dejar las aventuras hasta que crezca, por lo que decidiremos usar el **Orb** para transportar a Sue a **Parm**, mientras que **Gadwin** nos esperará en la posada de **Dight**.

Entra en la caverna de **Mysterious Vanishing Hill** y coloca el **Orb**. Nuestra Sue se despedirá entre llantos y lamentos. Tras eso, vuelve a Dight. Marcha hacia la posada de Dight para hablar con Gadwin. La conversación terminará citándonos en su casa de **Valley of the Flying Dragon**.

Sigue el mismo camino que cuando conociste a Gadwin, hasta que llegues a su casa. Entra, salva y luego disponte a pelear con él.





Gadwin:
Vida: 1525.
Mejor estrategia: Golpea con el V-Slash, ya que gasta menos que el W-Break y hace casi el mismo daño. Mucho ojo con el Dragon Cut: quita mucha vida. Usa la Spirit Stone para incrementar el limite de tu salud. Si estás bajo de vida, usa magia o hierbas. Por último, usa los combos cuando estés lleno de vida y no puedas usar ningún ataque especial.





Tras ser derrotado, Gadwin te enseñará el **Dragon cut**, un ataque inventado por sus antepasados, y te dejará usar su barca. Pero también te dirá que, como has crecido como persona y guerrero, ya no le necesitas y se irá del grupo.



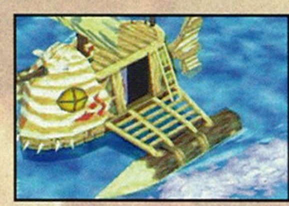
LA ISLA DE LAS GEMELAS

Metas: Embarcar hacia Dragon Sea. Estrechar lazos con Feena y chocar con una extraña mujer. Descubrir que pasó realmente en la isla, matar al Grinwhale, Lure y cambiar al segundo CD.
Objetos: Ninguno.

Ve al muelle y habla con la **Dr. Alma**. Elige la segunda frase y camina hacia el barco.



Disfruta de la escena en la que el barco sale del puerto, y de la siguiente escena entre Justin y Feena. Por desgracia, en el momento menos oportuno chocarás con una mujer que te pedirá ayuda contra los piratas que han atacado su isla.



Cuando vuelvas a controlar a Justin, fíjate en la brújula, y ve al nordeste hasta que acabes llegando a una puerta inmensa. Sigue caminando, hasta llegar a la **isla**. Rodéala, sube y habla con cuatro mujeres idénticas a la que chocó con nosotros, y entra en la cueva para rescatar a su hermana. Nada más entrar, dicha hermana se convertirá en un monstruo con el que tendremos que pelear.

I think that there's something suspicious about that girl.

Grinwhale, Lure:
Vida:1985/1733.
Mejor estrategia: Justin no le daña, así que usa la magia. Mantén a Feena a una distancia prudente para que ataque con sus hechizos y Grinwhale no la hiera. No te preocupes de Lure, ya que sus ataques no afectan a Feena.



Tras matar al bicho la isla se hundirá. Disfruta de la escena y salva antes de cambiar de CD.

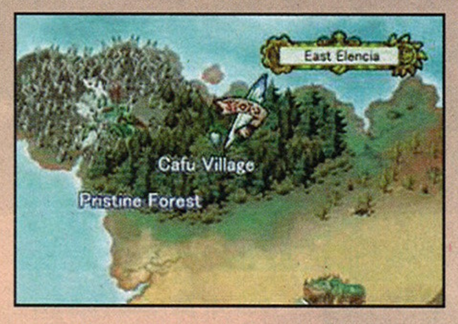
LUCHAS EN VIRGIN FOREST

Metas: Ayudar a Rapp a matar al Treant. Habla con el jefe del pueblo para que te pida investigar los sucesos de Petrified Forest.
Objetos: Slch Weed, Water Chrm, Run Seed, Resu Potn, 2 Def Seed, Para Chrm, Life Seed, Mage Seed.

Avanza un poco y coge el **Slch Weed**. Vuelve a inicio, camina a la derecha, hacia delante y luego en diagonal hacia la izquierda. Pasa por un **punto azul** y ve a la derecha hasta encontrarte con **Guido**, el tipo que conocimos en la posada de Dight. Habla con él, descansa por un módico precio, y luego avanza hasta llegar a **V.F. 2**. Una vez allí, ve hacia el oeste y luego hacia el norte para llegar a un estanque que tendrás que cruzar presionando X sobre una **marca amarilla**. Tras eso, avanza hasta dar con otro estanque, recogiendo por el camino un **Water Chrm**, y un **Run seed**. Una vez allí, presiona X sobre la **marca amarilla**, y sigue andando













hasta dar con otra y con un **Resu potn**. Tras eso, corre hacia el oeste para ver a un niño al que debes seguir para llegar al tercer escenario.

Nada más llegar, **Rapp** y su banda te capturarán. Pero tú tranquilo, porque un monstruo atacará el campamento y te soltará para que le ayudes.

Treant (body, arm, flower)
Vida: 2249/ 1366/1385.
Mejor estrategia: Emplea los ataques de fuego de Rapp y los ataques más potentes de Feena y Justin.

Tras matar al monstruo, Rapp te pedirá disculpas por su anterior comportamiento, y se unirá al grupo. Ahora debes poner rumbo al norte hasta llegar al siguiente escenario. En este punto dirígete hacia el noroeste y luego hacia la izquierda para poder salir del **Virgin Forest**.

Una vez en **Cafu**, habla con su líder, que te pedirá que investigues lo sucedido en **Petrified Forest**. Como es lógico, tú aceptarás.

Camina hasta que veas a los padres de Rapp, ve al este y coge un **Def Seed**. Tras eso, dirígete al sudeste y coge el **Para Chrm**. Ya con él en tu poder, sigue hacia el sur para hacerte con un **Life Seed**, y luego ve hacia el norte y coge el **Mage Seed**. Desde allí, ve hacia donde indica la brújula para salir de este nivel y llegar al siguiente mapeado.

Ahora debes coger el camino del oeste y a continuación el del norte para encontrar otro **Def Seed**. Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a un **punto azul**. Desde este lugar, encamínate al sudeste y no te detengas hasta llegar a la **Tower of Doom**.

PRIMER ENFRENTAMIENTO CON GAIA

Metas: Derrotar a Milda para que se una al grupo, y derrotar por primera vez a Gaia.
Objetos: RSQ Set, Trust, Vaccine, MR Hammer, Run Seed, Gaia Sprout,

Abre una puerta y pelea con Milda.

Milda:
Vida: 2800.
Mejor estrategia: Ten cuidado con el Milda Hit, ya que hace más de cien puntos de daño. En esta pelea, Milda es muy sensible al fuego, por lo que puedes tratar de freírla para terminar pronto. No obstante, si quieres reservar tu magia o si se te agotan los MP también puedes repetir la estrategia que usaste con Gadwin. Ah, olvídate de la ayuda de Rapp, ya que lo noqueará antes de empezar el combate.









Una vez derrotada, nos dirá que su intención era la misma que la nuestra (destruir la Tower of Doom) por lo que se unirá al grupo. Tras eso, anda cerca del **Warehouse** y coge el **RSQ Set**, entra en el **Army Warehouse** y coge el **Trust**, y ve hacia el primer piso y salva. A continuación, ve por la puerta del este, hasta llegar a un pasillo con una única puerta por la que ir. Acabarás llegando a una habitación en la que tienes que recoger un **Vaccine** y una **marca amarilla**. Acciónala, y aparecerá un pasillo secreto por el que debes meterte.

Atraviesa tres puertas, y cuando llegues al pasillo, entra en la segunda habitación y coge el **dinero**. Vuelve al corredor, y sube por las escaleras que llevan al segundo piso, apareciendo en una habitación con cuatro pasillos. Ahora ve por la de enfrente y luego ve por la izquierda para hacerte con el **MR Hammer**. Ya con él en tu poder, ve a la derecha, baja un piso, recorre el pasillo y entra en la habitación donde hay varios láseres que esquivar.

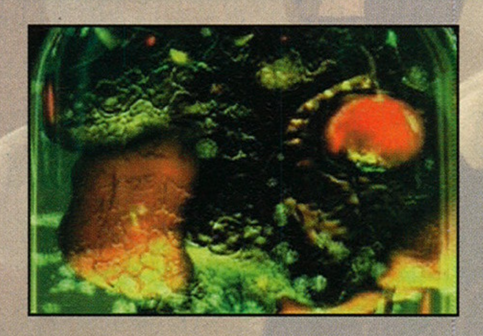
Tras eso, ve a la habitación de al lado, destruye el ordenador y coge el **Run Seed**. Ahora vuelve al piso de arriba, coge el camino del sur y recorre el pasillo hasta llegar a una habitación con otra computadora que tienes que destruir.

Vuelve a la habitación en la que encontraste el **Save Point** y métete por la puerta que antes estaba cerrada. Recorre este pasillo hasta llegar a las escaleras, sube dos pisos, salva la partida y presiona los **botones** que hay en la pared. Prueba diferentes combinaciones, no es muy difícil porque sólo son dos botones, hasta que llegues a una habitación con un holograma de Baal, las tres comandantes y... Gaia. Tras ver la escena, te tocará pelear con el mismísimo Gaia.

Gaia (R.Hand, G.Battle, L.Hand)
Vida: 1708/2473/1972.
Mejor estrategia: Usa tus ataques más potentes sobre el G.Battle.

Una vez derrotado, coge el **Gaia Sprout** y vuelve a Cafu. No te preocupes por el ejército, ya que los soldados se han vuelto de piedra.







YA QUE NOS ECHAN DE CAFU NOS VAMOS A LAINE

Metas: Descubrir el origen de Leen. Llegar a Laine Village.
Objetos: 2 Resu Potn, Cact Armor, Cact Thrn, Anklet, Gil Sword, Mana Egg, Crampons, Rest Nut, Pow Seed, Exp Charm.

Habla con el jefe del pueblo. Regañará a Rapp por permitir a Milda entrar en el poblado, ya que pertenece a un pueblo rival. Cuando termine dale el **Gaia Sprout**, y cena con el grupo hasta que Feena salga. Búscala en el **Home Tree Plaze**, y habla con ella hasta que lleguen Milda y Rapp para decirnos que están atacando la aldea. Ve hacia allá y pelea hasta que encuentres a Leen, momento en el que descubrirás su origen y ella huirá. Habla con el jefe de nuevo (no será muy comprensivo), regresa a la posada y continúa con tu cena.

Al día siguiente serás expulsado del pueblo, así que tu próximo destino será conocer al esposo de Milda.

La primera localización que tenemos que cruzar para poder llegar a Laine es **Zil Desert**. Avanza hasta ver un grupo de Cactus Man danzando. Atácalos para coger dos **Resu Potn**, un **Cact Armor** y un **Cact Thrn**. Sigue avanzando hasta llegar a **Zil Desert South**, ve al este y coge el **Anklet**. Tras eso, vuelve al oeste y camina hasta meterte entre dos colinas. Desde allí, camina hacia la izquierda y entre dos colinas para coger el **Gil Sword**. Ya con ella en tu poder, retrocede y ve hacia delante para salir. Ve a **Zil Padon**.

Entra en el **hotel** que se encuentra en la calle principal y habla con los empleados. Cuando termines vuelve a la calle, mira la escena, entra de nuevo al hotel y salva.

Ahora estás en **Savanna wilderness**, así que ve a la izquierda y coge un **Mana Egg**. Luego, vuelve sobre tus pasos y continúa yendo hacia la derecha hasta encontrar un puente. Crúzalo y sigue avanzando hasta llegar a **Brinan Plateau**.

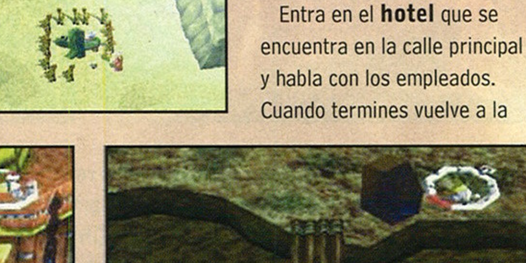
Usa el punto de salvación y escala la montaña yendo por el ramal derecho hasta que te encuentres con unos **bloques** de hielo. Rómpelos presionando X, ve a la izquierda y coge el **Crampons**. Vuelve al inicio y ve por el ramal derecho hasta que encuentres una **Rest Nut**. Cógela, vuelve a donde cogiste el Crampons, y ve desde ahí hacia el noreste. Rompe otro **bloque** de hielo, avanza y coge el **Pow Seed**. Ya con él en tu poder, sigue avanzando y llega al **B.P. south**. Camina hacia el oeste, rompe un **bloque** de hielo y pulsa X sobre la **marca amarilla** para que se forme una inmensa bola de nieve que nos permitirá llegar a un lugar antes inaccesible. Ve hacia allá, rompe un **bloque** de hielo marcha al este y coge el **Exp Charm**. Por último, sigue recto, rompe un **bloque** de hielo y sal de aquí. Por fin has llegado a **Laine**.

















EL CUERNO PERDIDO

Metas: Conocer al marido de Milda, recuperar el cuerno de Dorlin y dárselo. Dejar a Milda en su ciudad.
Objetos: Salmón, Ogre Helm, Warpstaff.

Darlin, el peculiar marido de Milda, es una mezcla entre toro y oso, que además es uno de los tres sabios de Laine. Después de hablar con él, tendrás que visitar a los otros dos sabios, Derlin y Dorlin. Dorlin perdió su cuerno y con él su sabiduría. Tendrás que recuperarlo, y para ello tendrás que ir a **Warm Space**, que esté en el **Abandoned Laine Village**.

Primero ve al oeste del punto de salvación, y luego al norte. Una vez allí, usa la **casa** para transportarte a otra zona de este nivel. Aparecerás cerca de un **salmón**. Después de cogerlo ve al inicio del nivel y avanza hasta meterte en otra **casa** que te dejará cerca de un laberinto formado por bloques, que irán cayendo según los vayamos tocando.

Cuando todos los bloques hayan caído podrás coger el **Warpstaff**. Cuando lo tengas en tu poder, ve hacia la otra dirección e introdúcete en el **cohete** que te llevará al siguiente escenario. Ahora sigue recto para acabar torciendo a la derecha, ponte









sobre la **baldosa** del extremo, y así se formará un cubo que te transportará a otra parte del nivel.

Sigue recto, coge el **Ogre Helm**, avanza hacia la derecha y sube por las escaleras. Una vez allí, verás una **baldosa** muy similar a las que viste antes. Ponte sobre ella, y cuando te transporte sube por los escalones, atraviesa la puerta, y avanza hasta entrar en el **Warp Space Core** para luchar con **Gaia Battler**.

Gaia Battler (Body,R.Hand y L.Hand)
Vida: 3567/2528/2573.
Mejor estrategia: Usa tus ataques múltiples más potentes, y no utilices contra él ataques ígneos, ya que le hacen poco daño.
Céntrate en atacar al Body, porque cuando acabes con todos sus puntos de vida las otras partes también morirán.
Cuando se acaben los ataques especiales de Milda usa sus combos, ya que también le quitan bastantes puntos a este jefe final. Una vez derrotado, avanza y coge el **cuerno** que se encuentra en el cofre y vuelve a Laine.



Vuelve a casa de Dorlin y entrégale su preciado cuerno. En agradecimiento nos contará todo lo que sabe de Alent, y nos revelará que tenemos que ir a **Zil Padon** para coger la importante **Medalla del Conocimiento**. Al salir del pueblo, Milda abandonará el grupo para quedarse con Darlin.







GUIDO, CREO QUE OÍ ESE NOMBRE ANTES

Metas: Descubrir quien es el jefe de Zil Padon y entrar en las Zil Ruins. Matar al Ruin Guard, recuperar la Medal of Knowledge y escapar del ejército de Garlyle.
Objetos: Warp Shoe, Mage Seed, Maingauch, Resu Potn, Run Seed, Chtr Ring, Medal of Knowledge, Revival, Pow Seed, Eye Stone, Mag fruit.

Ve a la **fuente** del centro del pueblo, momento en el que vendrá una chica que nos llevará a conocer a su jefe. Éste resulta ser un viejo conocido, **Guido**. Cuando te pregunte por tus motivos, elige la segunda opción para que os





lleve a la fuente y se una a vuestro grupo.

Salva y camina próximo a la pared para encontrar el **Warp Shoe**. Tras eso, avanza hasta llegar al siguiente escenario, recogiendo por el camino un **Mage Seed**. Sigue avanzando por el puente, pero ten cuidado con la baldosa giratoria.

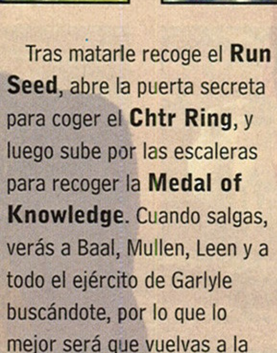
Cuando llegues a las escaleras, busca y presiona el **botón rosa**. Se abrirá delante de ti un túnel que tienes que cruzar. Llega a las plataformas y úsalas para coger el **Maingauch**. Tras eso, baja de las plataformas y camina hacia la derecha para llegar a un **Save Point**. Salva la partida, recoge el **Resu Potn** y ve a pelear con el Ruin Guard.



Ruin Guard (Body, Ax, Boomerang)
Vida: 4500/2350/2350.
Mejor estrategia: Lo primero es acabar con el Ax y después dedicarte a atacar al Boomerang. Cuando los destruyas a ambos, el guardián será poco más que un pelele en tus manos.







Tras matarle recoge el **Run Seed**, abre la puerta secreta para coger el **Chtr Ring**, y luego sube por las escaleras para recoger la **Medal of Knowledge**. Cuando salgas, verás a Baal, Mullen, Leen y a todo el ejército de Garlyle buscándote, por lo que lo mejor será que vuelvas a la pantalla anterior.

Acércate al borde hasta que Rapp sugiera saltar. Ve por la puerta y sigue andando hasta encontrarte con **Mullen**, y observa la escena entre Ball, y Leen. Cuando Mullen se caiga por el precipicio, corre hacia el **Gólem** inmóvil, y continúa hasta que Rapp y Guido se caigan. Así despertarás a los Gólems.



Tras la escena te verás sólo y habrás descubierto algo más sobre Feena. Detrás de una roca hay un **Revival**. Cógelo, avanza hasta llegar a un punto de salvación, recoge el **Pow Seed** y atraviesa la puerta.

A continuación, ve hacia la derecha, sube las escaleras y camina hasta una nueva sala con tres puertas. Ve por la de la izquierda, coge el **Eye Stone**. Vuelve a la sala de antes, métete por la puerta que ahora se encuentra a la izquierda, y ve todo recto para coger el **Mag fruit**. Sigue esta dirección y sube unas escaleras para llegar a otro mapeado. Desde allí, avanza hasta encontrar a Mullen, y asistir a una escena en la que te ocultará antes de que lleguen los guardias. Cuando vuelvas a controlar a Justin, pulsa X sobre el objeto de en medio y el suelo subirá. Sigue recto, sal, y prepárate para abordar la **nave de Baal**.







AL ABORDAJE

Metas: Acabar con Nana, Saki y Mio, derrotar a Baal y rescatar a Feena.
Objetos: Mov Fruit, War Mail.

Observa la escena inicial y registra los alrededores para encontrar la **Mov Fruit**. A continuación, entra, baja las escaleras y gira a la derecha. Continúa hasta llegar a una **valla**, levántala pulsando X y pelea con los guardias que encuentres para ganar experiencia.

Cuando termines sigue recto, baja por las escaleras, y coge el **War Mail** debajo de los escalones. Tras eso, dirígete al **Engine Room** y desde allí ve hacia el **Control Room**, para pelear con Nana, Saki y Mio.



Nana, Saki y Mio:
Vida: 4000/5000/3000.
Mejor estrategia: Elimina primero a Mio, para que no puedan usar el Trinity Attack, y usa los Rescue Set para recuperar vida con todo el grupo. Utiliza el Missile de Rapp, ya que gasta pocos puntos y es muy potente. Cuando acabes con Mio, ve a por Nana. Utiliza el Mogay Hypo para que Justin recupere puntos y siga usando sus ataques.



Una vez que consigas derrotarlas huirán, y Rapp destrozará la computadora. Cuando ya lo haya hecho, vuelve a la habitación anterior y salva la partida.

Ahora avanza hasta que la nave se resquebraje, y deje sólo a Justin, ya que Rapp y Guido se quedarán en el otro lado. Continúa avanzando hasta que te encuentres con Baal, sube por la cuerda y prepárate para ajustarle las cuentas.







General Baal:
Vida: 2783.
Mejor estrategia: Golpéale con tus mejores ataques y cúrate con Rescue set para no perder MP.

Tras derrotarle comprueba que Feena está sana y salva, momento que Baal aprovechará para atacarte por la espalda, mandándote al vacío. Pero tranquilo, Feena se lanzará y te rescatará. Cuando recuperes el control, vuelve a Laine.

ALENT

Metas: Llegar a Alent y ver como Guido deja la formación. Derrotar a los tres jefes finales y conseguir que Liete se nos una.
Objetos: Lif Fruit, Def Seed, Life Seed, Silk.

Ve a casa de Milda y habla con Darlin, para que te mande a casa de Dorlin. Habla con él, sal de su casa, observa la escena, y camina cerca del lago para llegar a **Foot of Rainbow Mountain**.

Avanza un poco y anda por encima de la cuerda hasta llegar a una porción de tierra



con dos cuerdas más. Ve por la de la izquierda, coge el **Lif Fruit** y luego ve por la otra. Avanza por las cuerdas hasta llegar una bifurcación. Coge el **Def Seed** de la primera, y luego avanza por la segunda hasta llegar a un **punto azul**. Una vez allí, coge el **Life Seed**, baja por otra cuerda, recoge el **Silk**, y camina hasta llegar a **Rainbow Mountain** (Peak). Cuando llegues, sigue



avanzando hasta encontrar un tronco de madera para cruzar el río. Cuando des con él, avanza hacia el oeste, sube una última cuerda y camina hasta llegar a la puerta de **Alent**, donde Guido nos abandonará.

Sigue el camino azul, salva y pelea con la Hydra.



Hydra (Body, Pearl Head, Hot Head, Nice head, Awful Head):
Vida: 3721/2848/2292/1742/2462.
Mejor estrategia: Lo ideal es que emplees aquellos ataques que hieran a todas sus partes a la vez.



Cuando acabes con la Hydra, ve al punto de salvación, recupera vida y sigue tu camino hasta encontrarte con el segundo de los tres jefes finales.






Great Susano-O (Body, Ax, Iron Ball):
Vida: 3453/2306/1600.
Mejor estrategia: Igual que con la Hydra.
Salva y avanza hasta encontrarte con el tercer jefe final.



Phantom Dragon:
Vida: 3976.
Mejor estrategia: El daño se divide entre sus partes, así que ataca sin preocuparte demasiado por a cuantos objetivos dañes a la vez.





Entra a la **iglesia** de Alent que se encuentra detrás, y verás montones de hologramas con la apariencia de Liete. Habla con todos para aprender cosas sobre Liete, Gaia, los Icarian y el mundo de Grandia. Abre la puerta que se encuentra en la parte de atrás y verás a la verdadera **Liete** que se unirá al grupo.

Regresa al planeta, observa la escena en que Mullen se revela contra su padre, y dirígete a **Luzet Mountains**.

YA QUEDA POCO

Metas: Llegar a J.Base, Derrotar a Baal. Proteger Zil Padon.
Objetos: Run Seed, Mage Lips, Blue Potn, Run Seed, Blue Potn, Life Seed.

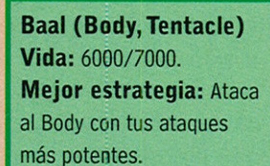
Sigue caminando y salva. Avanza hasta que el camino se bifurque, ve al norte y abre la puerta. Sube por las escaleras, coge el **Run Seed**, vuelve a bajarlas y sube por las otras escaleras para coger los **Mage Lips**.

Una vez los tengas, sigue avanzando por el único camino posible hasta llegar a la siguiente área. Salva y ve a la derecha para coger la **Blue Potn**. Vuelve por el otro ramal y pasa por debajo del túnel que encontrarás bajando las escaleras. Busca otro túnel y ve a la izquierda para llegar a la **J.Base**.

Entra, aprovecha para salvar la partida, abre la puerta, y ve al **Command Center** y al **Tacom Center**. Habla con el moribundo y examina la **estatua** que hay detrás para abrir el pasillo secreto.

Avanza por el pasillo hasta encontrarte con Mullen, y tras hablar con él camina hasta llegar al siguiente nivel. Coge el **Run Seed**, sigue caminando hasta llegar al siguiente escenario, dirígete hacia el oeste y salva la partida. No te olvides de coger el **Blue Potn**, atraviesa la puerta y prepárate para la pelea con Baal.

Baal (Body, Tentacle)
Vida: 6000/7000.
Mejor estrategia: Ataca al Body con tus ataques más potentes.





Mira la escena y habla con Mullen. Ve al oeste, coge el **Life Seed**, y camina hacia **Field Base**. Ve a la tienda de Feena a hablar con ella y después ve a la otra tienda para que Feena y Leen hablen. Ve a **Zil Padon**.

Mira la escena y camina hasta oír a una persona gritar. Ve hacia ella, defiéndela, y cuando termines, corre para auxiliar a una segunda persona en apuros. Cuando termine esta segunda batalla aparecerá Gaia, pero Leen lo expulsará. Observa la escena y prepárate para pelear por enésima vez con Gaia.







Gaia Battler (Body, R.Hand, L.Hand):
Vida: 4976/2742/3109.
Mejor estrategia: Ataca al núcleo, ya que una vez lo derrotes Feena lo expulsará.
Ve a la posada y observa una nueva escena entre Mullen y Leen.

SIEMPRE SE VAN LOS MEJORES

Metas: Observar el trágico final de uno de los personajes.

Sigue el mismo camino de antes para llegar al segundo mapeado, y mira la escena. Desde el mapamundi dirígete después a la **J.Base**.

Encamínate al **Central Room** y observa la escena. Camina hasta el tejado y mira como muere...

Habla con Rapp y Liete. Cuando termines la charla, Mullen entrará en la tienda de Feena. Entra tú también y habla con ellos. Cuando acabéis de hablar, ve a encontrarte con Guido. Escucha su consejo y ve a ver a Feena a su tienda. Como no estará, tendrás que dirigirte a **Field Base**.

Encamínate al segundo escenario, donde verás a Mullen y a Feena marcharse. Habla con Rapp y con Liete, quienes te acabarán abandonando. Observa la escena y ve a **Savanna Wilderness**.

Busca a Guido y habla con él dos veces. Te demostrará que no estás sólo, que a pesar de todo sigues siendo fuerte y que has calado en la gente que has conocido durante tu viaje.

Es más, Sue, Gadwin, Milda, Rapp y Liete aparecerán mostrándote su apoyo. Además, estos dos últimos decidirán acompañarte en tus siguientes tareas.







ÉSTA ES LA ESPADA QUE SIEMPRE NECESITÉ

Metas: Derrotar al Mage King y conseguir la Spirit Sword. Derrotar a Gaia y conseguir que el ejército de Garlyle se una a nuestra causa.
Objetos: Revival, All fruit, Mag Fruit, Life Seed, Spt Sword, Crim potion, Angl Robe, Blue Potion,

Ve recto y salva. Camina hacia el oeste, coge el **Revival**, ve al este y coge estos objetos: **All Fruit**, **Mag Fruit**, **Mov Fruit**. Para pelear con el Mage King tendrás que andar por los **caminos azules**, recogiendo de paso el **Life Seed**, por supuesto.

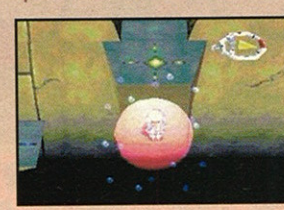
Mage King (Body, Wand)
Vida:3892/2346.
Mejor estrategia: Usa el procedimiento habitual, es decir los ataques más potentes sobre el Body.



Cuando lo derrotes sube por las escaleras, (avanza pulsando X para que las plataformas se formen) hasta llegar a la **Spirit Sword**. Ahora ve a **J. Base**.



Avanza hasta dar con el agujero en la pared, y métete por él para llegar a **Icarian City**. Ve al segundo mapeado, salva la partida, baja por las escaleras y cruza la puerta. Luego ve al este, sigue por el pasillo y atraviesa la puerta que te encontrarás de frente. Avanza hasta ver un **botón** que cambia la orientación de las escaleras. Baja al tercer nivel, coge el **Crim Potion** y presiona los **botones** para



pasar por la puerta cercana. Tras eso, avanza, coge el **Angl Robe** y ve hacia la izquierda hasta llegar a un cuadrado suspendido en el aire. Ya allí, pulsa X para que se forme un corredor que te permita ir a un lugar antes inaccesible. Avanza y pulsa X de nuevo sobre un cuadrado para abrir la puerta.

Llegarás a otra sala parecida a la anterior, en la que tendrás que cambiar la orientación de las escaleras. Sigue avanzando y, cuando llegues a cuatro, presiona X sobre la **marca roja**, y luego en la **amarilla**. Avanza y pulsa X sobre la plataforma para que te lleve a una pared que desaparecerá al acercarte. Avanza, entra en la **bola roja** trasportadora, salva, coge la **Blue Potion** y pelea con Gaia.

Gaia Battler (Body, R.Hand, L.Hand)
Vida: 5871/4237/4291.
Mejor estrategia: Usa tus mejores ataques sobre el Body.

Avanza y llega al quinto escenario, mira la escena y pelea con Mullen.

Mullen:
Vida: 2946.
Mejor estrategia: Ten en cuenta que eres el doble de rápido, así que usa tus ataques más potentes.



Ahora ya puedes relajarte y disfrutar tranquilamente de la escena en la que el ejército de Garlyle se une a nuestro bando, y camina victorioso hasta llegar a Gaia.





SE ACABÓ

Metas: Acabar con los últimos jefes finales.
Objetos: 2 Sp Potion, Spt Charm, 2 Gold Potion, Grim Potion.

Salva y avanza hacia el nordeste, pelea con Gaia.

Gaia Treant (Body, Arm, Flower):
Vida: 4578/2963/3167.
Mejor estrategia: Haz lo mismo que cuando peleas con otros jefes finales de varias partes, es decir, ataca a su parte más potente.

Tras esto avanza, coge el **Sp Potion**, y sube por la cuerda para llegar al segundo mapeado. Camina hasta el tercero, coge el **Spt Charm**, y avanza hasta el cuatro para pelear con Gaia Armor.

Gaia Armor:
Vida: 6785.
Mejor estrategia: El daño se divide entre sus dos partes.

Después de matarlo presiona X sobre la **marca amarilla**, y avanza por los túneles hasta llegar cerca de tres torres de colores. Colócate a su lado y presiona X para desbloquear una puerta por la que antes no podías pasar y entra. Salva la partida y avanza hasta llegar a Gaia 5. Ya allí, presiona X sobre la **marca negra** en el suelo y pelea por última vez con Baal.

Baal (Body, G Tentacle, G Tentacle, Gaia Cyst)
Vida: 7000/6000/5460/4500.
Mejor estrategia: Ataca a todas sus partes, pero antes de pelear con él usa toda la fruta y todas las pociones que tengas para incrementar tus habilidades y convertirte en un rival más difícil de batir.

Cuando termines con este durísimo combate, sube al **Gaia Core**, registra bien por los alrededores y coge un **Sp Potion**, **2 Gold Potions** y un **Crim Potn**. Cuando ya tengas todos los ítems en tu poder, sigue avanzando, disfruta de la siguiente animación y prepárate para el combate definitivo con Gaia. Que tengas suerte y, sobre todo, no pierdas los nervios.

Gaia Core (Body, Mega Gaia, Mega Gaia):
Vida: 9999/4800/4800.
Mejor estrategia: Usa tus golpes más potentes y una vez muerto, pelea con Gaia Evil. Éste último ataca muy poco, y a decir verdad es un rival muy asequible.

Después de esto avanza y disfruta de la fastuosa secuencia final.





Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos

Nº6 • 695 ptas - 4'18 €

Play manía

NÚMERO ESPECIAL

Guías PlayStation

SYPHON FILTER 2 · FEAR EFFECT · TOY STORY 2 · RESIDENT EVIL 3 · GRAN TURISMO 2 · ISS PRO EVOLUTION · APE ESCAPE · THEME PARK WORLD · CRASH BANDICOOT 3 · SPYRO 2

Y además: SHADOW MADNESS • MANAGER DE LIGA • TONY HAWK'S • GRAND THEFT AUTO 2 • CIVILIZATION II •

Soluciones completas para tus juegos favoritos

- Syphon Filter 2
- Fear Effect
- Toy Story 2
- Resident Evil 3
- Gran Turismo 2
- ISS Pro Evolution
- Ape Escape
- Theme Park World
- Crash Bandicoot 3
- Spyro 2
- Shadow Madness
- Manager de Liga
- Tony Hawk´s
- Grand Theft Auto 2
- Civilization II



Soluciones Completas para los 15 mejores juegos del momento.

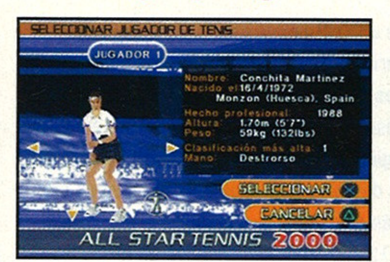
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

ALL STAR TENNIS 2000

Un buen golpe, pero no un golpe ganador







Aunque hay tenistas ficticios, también aparecen jugadores de la talla de nuestra Conchita.



Inexplicablemente, el tenis sigue siendo un deporte que, pese a su espectacularidad y sus demostradas posibilidades en los videojuegos, no ha conseguido cuajar con fuerza en PlayStation. No sólo hay pocos títulos basados en esta disciplina, sino que además los que hay no llegan a ser auténticamente rompedores. El mismo problema que ahora presenta la esperada secuela de la saga *All Star* de Ubi Soft.

All Star Tennis 2000 se destapa desde la primera partida como un juego serio, con aire de simulador, que aúna un control exigente con un manejo sencillo de la raqueta. Dependiendo de la posición del jugador, del gesto que realicemos con la cruceta y del botón elegido, podremos ejecutar una amplísima gamas de golpes que no desmerecen al tenis real. Sin embargo, aunque pelotear es fácil, lanzar ese golpe definitivo que levante la cal de la línea no es nada fácil. Dominar todas las posibilidades del juego requiere paciencia y práctica, lo que a la larga se hace de lo más satisfactorio y aumenta notablemente la vida del juego.

Los problemas vienen cuando descubrimos que no anda muy sobrado de modos de juego y que muestra algunas deficiencias técnicas que en algunos casos sí son molestas. Sin duda su principal defecto es la ralentización de los partidos de dobles. Todos los movimientos se ven enlentecidos con respecto al juego sencillo y, aunque no es demasiado descarado, sí resulta apreciable.

Si además nuestro compañero está controlado por la máquina descubrimos que no anda muy sobrado de inteligencia y, o bien se pone en medio de la trayectoria de nuestro revés, o bien se empeña en llegar a bolas que van fuera. Por suerte, este problema no se aprecia en los partidos simples, donde la IA está bastante más cuidada. Por supuesto, jugando contra un amigo los partidos resultan apasionantes.

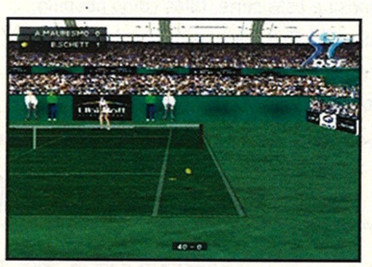
Gráficamente los jugadores están bien construidos y espléndidamente animados, aunque los escenarios resultan un poco simplotes. En fin, un gran juego de tenis, pero que no llega al nivel que todos esperábamos.



En el modo Temporada deberemos puntuar en los 10 torneos existentes.



Podremos jugar a dobles tanto contra la máquina como con tres amigos más.



La repetición nos permitirá apreciar con detalle si nuestro golpes ha sido realmente fuera.

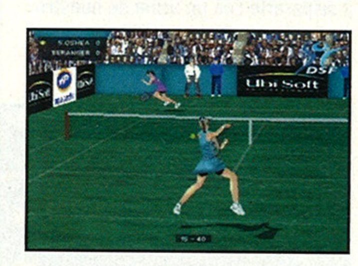


LAS VISTAS

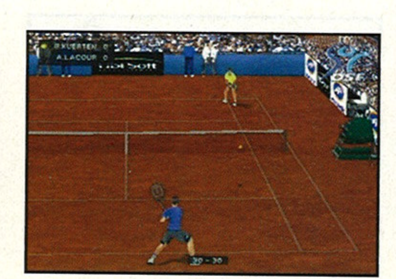
Podremos optar entre tres vistas diferentes para seguir el encuentro. Las más alejadas nos permiten una visión más amplia de la cancha, lo que nos facilita las cosas a la hora de dirigir la pelota. Sin embargo, la más cercana es más difícil de jugar, aunque nos permite admirar con detalle las soberbias animaciones con las que se ha dotado a los distintos tenistas.













ALL STAR TENNIS 2000
Ubi Soft • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **7.490 ptas.**

M. Card (1 bloq.) · Dual Shock · Multitap

Gráficos 8 · Sonido 6 · Diversión 8

- Su asequible jugabilidad y realismo.
- Jugar con más amigos.

- Los partidos de dobles resultan un poco lentos.

8

Hoy por hoy es el mejor juego de tenis, pero le falta algo para ser verdaderamente rompedor. Si tienes la versión del 99 quizá no te merezca la pena.

ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

¡Más peleas de soldaditos!

Cuidado, soldados, 3DO vuelve a la carga con otro título de la saga *Army Men* que, como en anteriores ocasiones, nos coloca en medio de una guerra entre dos ejércitos de plástico.

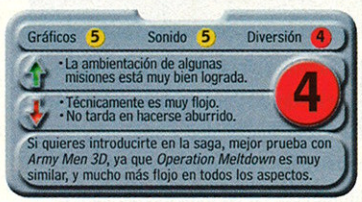
En esta ocasión, no obstante, sus diseñadores han apostado por un enfoque más realista, y han sustituido los imaginativos escenarios de los títulos previos por unos paisajes frondosos, repletos de objetos de todo tipo. Así mismo, las misiones tienen un enfoque mucho más emocionante y maduro, presentando situaciones típicas de películas como 12 del Patíbulo u Objetivo en Birmania.

Por desgracia, *Operation Meltdown* mantiene (por no decir maximiza) los grandes defectos que ya han hecho famosa a esta serie, tales como popping, clipping, malas animaciones y control temible. Gracias a eso, este *Army Men* se revela como un juego con poco que ofrecer a quienes ya tengan alguna de sus anteriores entregas, y únicamente apto para fanáticos del género bélico.









HOGS OF WAR

¡Muerde el polvo, cerdo!

Infogrames nos obsequia con *Hogs of War*, un título destinado a los amantes de la estrategia por turnos, claramente inspirado en *Worms Armageddon*.

Como en éste, controlamos a un estrafalario pelotón de soldados (en este caso cerdos), con los que debemos aniquilar a nuestros rivales a lo largo y ancho de 24 escenarios distintos. Para ello, debemos seleccionar a uno de nuestros lechones, acercarlo a un rival y dispararle con un arma de nuestro inventario. Acto seguido le tocará a nuestro oponente, el cual repetirá el proceso con uno de nuestros soldados, momento en el que volverá a tocarnos, y así sucesivamente hasta que un bando haya sido erradicado.

Como veis, la mecánica es la misma que la de *Worms Armageddon*. De hecho, podríamos decir que *HOW* es un calco de éste, exceptuando dos novedades significativas: el escenario y las promociones. Donde *WA* tenía escenarios 2D, *Hogs of War* presenta escenarios tridimensionales, repletos de obstáculos y desniveles. Además, en algunos de ellos hay localizaciones especiales (como hospitales o bunkers) cuya posesión debemos lograr para obtener importantes ventajas tácticas. Por su parte, las promociones son puntos de experiencia que ganan los soldados al cumplir misiones, y que les permiten aprender profesiones especiales, como médico o zapador, que les dan más vida y armas nuevas.

Esta "riqueza profesional", así como pequeños detalles y animaciones graciosas (el juego está lleno de ellas) y un modo multijugador (con editor y todo), logran destacar a *Hogs of War* del grueso del pelotón, si bien no muy lejos. Y es que, lamentablemente, nos encontramos ante un juego mediocre a nivel técnico, con unos gráficos muy pobres y una IA prácticamente inexistente, lo que disminuye bastante su atractivo a medio y largo plazo. Si tienes amigos con los que jugar, su mecánica sencilla puede llegar a engancharte, pero si juegas solo, es mejor que pruebes con *WA*, que resulta mucho más divertido.



Según la especialidad que asignemos a cada lechón, accederemos a un armamento u otro.





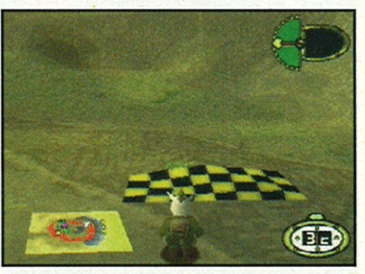
Los accidentes del terreno influyen en el juego, ya que pueden cubrirnos, o dificultar el avance.







Las armas blancas y las de fuego tienen un alcance limitado, pero el de las explosivas depende de la fuerza con las que las lancemos.



No todo son armas. Las profesiones también dan habilidades especiales, como descubrir minas, camuflarse, o robar equipo a un rival adyacente.



WALT DISNEY WORLD QUEST MAGICAL MISTERY TOUR

La velocidad según Disney


Los conductores rivales conducen muy bien, por lo que tendremos que pelear por cada metro.


Los circuitos están plagados de ítems con los que podemos "amargar" la carrera a los rivales.

Lo chicos de Cristal Dynamics no dejan de sorprendernos, ya que parecen incapaces de quedarse en un único género. Tras habernos tenido saltando como locos en *Pandemonium*, y masacrando vampiros en *Soul Reaver*, nos entregan un encantador arcade de carreras, destinado a sacar al niño que todos (o casi todos) llevamos dentro.

Su nombre es *Walt Disney World Quest Magical Mistery Tour*, y como podéis apreciar en las pantallas, sus protagonistas son personajes Disney (como Chip y Chop) a los que tenemos que conducir por diez detalladas pistas.

Salvando las distancias, este título tiene un sistema de juego parecido al de *Teleñecos Motormania*, si bien presenta menos personajes, ítems y modos de juegos. No obstante, estas carencias se han suplido introduciendo circuitos muy distintos entre sí, un montón de vehículos (como motos de nieve, cars o lanchas fuera borda) y varias pruebas de conducción (como contrarrelojs en las que hay que recoger monedas en un tiempo límite), que dan al juego mucha más variedad y diversión de la que en principio parecía.

El apartado gráfico es otro punto a destacar, ya que pese a mostrar un cierto clipping, transmite una buena sensación de velocidad,y no presenta el más mínimo popping.

Si a eso le añadimos su simplicidad de control, lo bonito de sus escenarios y el encanto de sus protagonistas, el resultado final es un rápido y divertido juego de carreras, altamente recomendable para cualquier edad.









GAUNTLET LEGEND

Un clásico en tres dimensiones

Seguro que recordáis este clásico arcade en el que recorríamos mazmorras rebosantes de monstruos buscando las llaves que nos permitieran escapar sanos y salvos. Podíamos optar entre cuatro héroes de diferentes cualidades y, lo mejor de todo, jugar cuatro a la vez. Pese a su simpleza mayúscula, era uno de los arcades más divertidos y solicitados del momento. Con el paso del tiempo, Midway cambió los gráficos 2D por espectaculares entornos 3D, nuevos ataques y una colección de criaturas más aparente. Pues bien, desde hace ya dos años los usuarios españoles de PlayStation estábamos esperando la conversión de esta recreativa que ahora nos llega por fin gracias a Virgin.

Gauntlet Legend mantiene las premisas del arcade, lo que significa que podremos jugar con el guerrero, el mago, la arquera o la valquiria para enfrentarnos a 11 niveles en forma de laberinto y plagados de monstruos. Por desgracia, la opción para cuatro jugadores no existe y nos tenemos que conformar con divertido modo para dos cooperativo.

Gráficamente no tiene ni el brillo, ni la calidad del arcade, aunque en general es correcto. Un exceso de pixelación y algún parpadeo y barullo ponen la nota negativa, aunque no influye en su excelente control. Además, el juego es largo y añade a su descarado componente mata-mata, algunas interesantes notas aventureras que dan más profundidad a su desarrollo.

En definitiva, aunque podíamos esperar más, se trata de una conversión correcta y de un juego divertido, sobre todo a dobles.

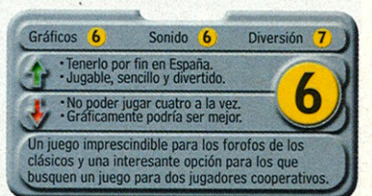

Con el oro que recojamos en los niveles podremos comprar armas y pociones.


Los elementos principales del juego original se mantienen intactos: llaves, cofres, la Muerte...









WIPEOUT SPECIAL EDITION

El final de una saga

Érase una vez, allá a finales del siglo XX, una compañía británica de nombre Psygnosis que se propuso crear el mejor juego de carreras de todos los tiempos. Para ello, decidió apostar por un ambiente futurista, con veloces vehículos antigravitatorios en vez de coches, y por una innovadora consola de 32 bits, de nombre PlayStation. El resultado es de sobra conocido: *Wipeout*. Hoy, 5 años y 3 títulos después, el romance de Psygnosis con la gris de Sony ha logrado consolidar a este título como paradigma de emoción, jugabilidad y velocidad. No obstante, sus diseñadores afirman que han llevado al límite las capacidades técnicas de PlayStation, y que su próximo juego, *Wipeout Fusion*, ya verá la luz en PS2. Aún así, Psygnosis no ha querido despedirse de PlayStation sin un último título, *Wipeout Special Edition*, que a modo de resumen o selección, recoge lo mejor de esta gran saga.

Su núcleo lo compone el excelente motor gráfico de *Wip3out*, lo que garantiza una impresionante sensación de velocidad, amén de unas texturas y unos escenarios muy robustos y detallados. Dichos escenarios abarcan los circuitos de la segunda y de la tercera entrega, lo que suma un total de 16 pistas distintas y hace de esta edición especial el juego más largo y variado de la saga. Las naves también son un "refrito" de ambos juegos, pero sólo en lo tocante a su aspecto. En lo que se refiere al control, todas tienen el de la tercera entrega, lo que significa que poseen un botón turbo que aumenta su velocidad al pulsarlo, pero que baja la energía de los escudos.

Esta fidelidad al sistema de control de *Wip3out* es el único punto "negativo" del juego, ya que Psygnosis ha dejado escapar una oportunidad de oro para ajustar la desproporcionada dificultad que presentaba este título. Así, los primeros circuitos siguen siendo muy fáciles, mientras que los últimos son auténticos desafíos para nuestra habilidad, que pueden llegar hasta a desesperarnos.

Donde sí han introducido cambios significativos es en los modos de juegos. Ahora todas las naves y circuitos se encuentran disponibles desde el primer momento, y el modo eliminación ha sido sustituido por el original modo prototipos, en el que corremos en unos originales circuitos con aspecto de dibujos animados.

En fin, sumando pros y contras, queda claro que estamos ante el mejor título de esta saga tan emblemática, y que Psygnosis ha vuelto a superarse a sí misma, ofreciéndonos un juego indispensable para cualquier amante de la velocidad pura, tenga o no las anteriores versiones.



Los circuitos están llenos de curvas cerradas y profundos desniveles, lo que hace las carreras mucho más difíciles y emocionantes.

Todas las pistas contienen tramos especiales que nos proporcionan ítems o energía extra cuando pasamos por encima de ellos.





El turbo permite aumentar la velocidad, pero su uso reduce la energía de los escudos, lo que hace a la nave muy vulnerable a los choques.







Wipeout SE incluye un modo multijugador a pantalla partida, con el que podemos jugar contra un amigo en cualquiera de los circuitos.



El modo Prototipo





La opción prototipos es un nuevo modo de juego, en el que competimos en unos escenarios poligonales con aspecto de dibujos animados. Estos circuitos son los mismos de las otras opciones, pero con unas texturas mucho más simples, lo que aumenta aún más la gran sensación de velocidad que transmite este título. No aporta cambios relevantes, pero merece la pena probarla.





...colecciónala

Nº 13• Febrero





Guías y soluciones:
•TOMB RAIDER IV •DINO CRISIS •FINAL FANTASY VIII
Novedad:
•GRAN TURISMO 2.
Suplemento: Los mejores trucos Platinum.
•Colin McRae Rally, Tenchu, Heart of Darkness.

Nº 14• Marzo





Guía Práctica: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER IV (Final)
Comparativa: Los mejores juegos de SNOW a examen.
Reportajes:
•Juegos de acción: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
•El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
Suplemento: Vive las mejores aventuras. Broken Sword 2, Discworld 2, Amerzone, Atlantis, Discworld Noir, Expediente X.

Nº 15• Abril







Guía Completa:
•RESIDENT EVIL: NEMESIS.
Previews: Medievil 2, Syphon Filter 2, Alundra 2, Vampire Hunter, Silent Bomber.
Reportaje: Vuelve el circo de la Fórmula 1.
Suplemento:
•TODO SOBRE PLAYSTATION 2.

Nº 16• Mayo





Guías Completas:
•TOY STORY 2, GRAND THEFT AUTO 2.
Previews: Jedi Power Battles, Nightmare Creatures 2...
Reviews: Syphon Filter 2, Manager de Liga, Medievil 2 y Fear Effect.
Novedades: F1 2000 y F1 Racing Championship.
Suplemento: Trucos.
•16 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS.

Nº 17• Junio



Guías Completas:
•FEAR EFFECT, ISS PRO EVOLUTION Y SYPHON FILTER 2
Comparativa: Todos los juegos de puntería a examen.
Novedad: Jungla de Cristal 2: Un regreso de cine.
Suplemento: Soluciones completas.
•Theme Park World, Theme Hospital, Civilization II, C&C: Red Alert, Worms Armageddon y Manager de Liga.

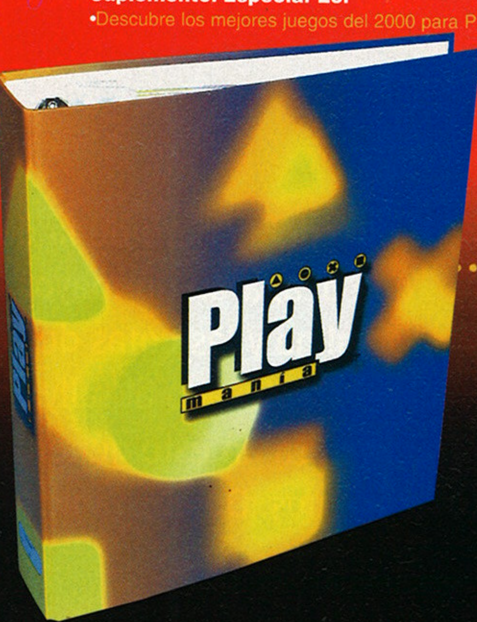
Nº 18• Julio



Guías Completas:
•MEDIEVIL 2, FIFA 2000 Y GRANDIA (PRIMERA PARTE).
Comparativa: Los mejores beat'em up del momento.
Novedad: Colin McRae 2: El rey del rally.
Reportaje:
•Juegos de cine: Dinosaurio, Blade, La Momia, 007...
Suplemento: Especial E3.
•Descubre los mejores juegos del 2000 para PSX, PSX2.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

Rallies

¡¡Arráncalo, Carlos!!

Dentro del género de la conducción, los simuladores de rally son, sin duda, los títulos que acaparan un mayor interés por parte del usuario. La espectacularidad de esta disciplina y las cotas de calidad alcanzadas en los títulos que han aparecido hasta la fecha han elevado al rally al trono de los simuladores de velocidad. Pero la competencia es tan dura en este género que la elección de un juego se hace más difícil que en otros terrenos. De ahí, la necesidad vital de realizar esta comparativa. Que la disfrutéis.

COLIN MCRAE RALLY

Marcando el camino a seguir

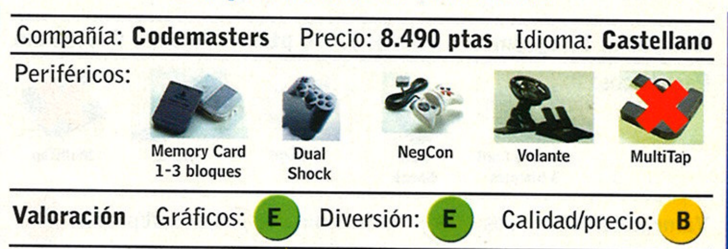
Compañía: **Codemasters** Precio: **4.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque, Dual Shock, NegCon, Volante, MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E

COLIN MCRAE RALLY 2.0

La perfección del mito


Compañía: **Codemasters** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1-3 bloques, Dual Shock, NegCon, Volante, MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: B

La presencia de un sólo coche hizo posible una calidad gráfica nunca vista en un juego de Rallies.



Su vista interior, aparte de tener muy buena calidad, es totalmente jugable y sube el realismo.





Fue el primer juego que afrontó la simulación de un campeonato de rallies en su estado más puro, lo que levantó dudas. Parecía que la lucha contra el crono como único objetivo no iba a ser capaz de atraparnos frente a la pantalla sin que echáramos en falta a otros contrincantes que adelantar. Sin embargo, sus excelentes cualidades técnicas (se utilizaron hasta 450 polígonos por vehículo) y su exquisito control disiparon todas las dudas, y logró dejar en evidencia al por entonces, intocable *V-Rally*.

Colin McRae lo tiene todo, un soberbio apartado gráfico con deformaciones incluidas, una ajustadísima dificultad y una jugabilidad a prueba de bombas, donde el tema del realismo de la competición se trata con cuidado, como demuestra su más que un acertado sistema de puntos para las reparaciones de los coches.

Aunque el grado de simulación en la conducción es sumamente realista, en las etapas con terrenos de tierra, barro y nieve, hay veces que da la sensación de que los coches se deslizan demasiado, como si "flotaran". Y es que responde con tal facilidad, precisión y rapidez a nuestros movimientos que su control se muestra en ocasiones algo exagerado. De todos modos es un juego genial, el juego que consiguió que el rival fuéramos nosotros mismos y a partir del cual empezó a tener sentido el saber dónde y porqué habíamos perdido unas décimas de segundo.

RESPUESTA AL VOLANTE

Es el rey del volante. Ningún juego, ni siquiera su predecesor, ha sabido captar tan acertadamente la sensación de control total sobre el vehículo como *Colin McRae*. Es en el único juego donde hemos logrado mejores récords con un volante que con el Dual Shock, y con esto está todo dicho. Jugar con un volante en otros juegos se torna en desesperación, en Colin es toda una gozada.

Colin McRae 2 es el mejor y más completo simulador de rally que existe para PlayStation. Se han incluido más de 90 tramos distintos (el doble que en el primer *Colin*), un nuevo modo arcade, en el que podemos disputar campeonatos contra 5 coches más en pantalla, se ha retocado el control sobre el vehículo haciéndolo más real (ya no da esa sensación de deslizamiento), y se ha aumentado el detalle gráfico tanto en escenarios, como en vehículos. Los desperfectos en el coche son más variados: rotura de cristales y luces, capó levantado, el parachoques arrastrando por el suelo... Las ruedas se ensucian por el barro, polvo, nieve, y toda la parte trasera del vehículo se queda impregnada de salpicaduras. Genial.

En el modo simulación pueden participar hasta 4 jugadores alternativos en el mismo campeonato, opción que no está permitida en ningún otro juego, y que aumenta considerablemente la diversión en los piques entre amiguetes.

La dificultad sigue siendo muy ajustada, aunque en el modo experto sea prácticamente imposible quedar primeros, y se han aumentado las opciones de configuración y reparación en los coches.

Colin 2 ha sabido mezclar la jugabilidad con la simulación más real como ningún otro juego ha conseguido hacerlo, y además tiene multitud de opciones. Imprescindible.

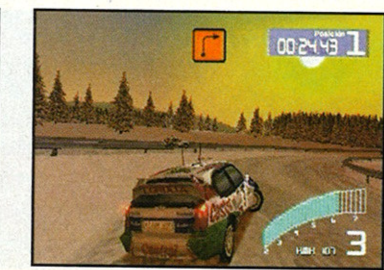
RESPUESTA AL VOLANTE

Es su único defecto comparado con el anterior *Colin*. Aunque supera con creces a los demás simuladores en este apartado, su realista sistema de control pierde enteros cuando utilizamos un volante. Las maniobras se vuelven más bruscas, y se pierde el control del coche mucho más fácilmente. Y es que no hay que equivocar realidad con jugabilidad.




En cuanto a opciones multijugador, *Colin 2* lo tiene todo. Ya sea en modo simulación o arcade.





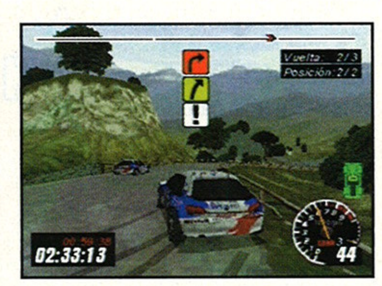
MICHELIN RALLY MASTERS

Su calidad deja mucho que desear

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 3 bloques · Dual Shock · NegCon · Volante · MultiTap

Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M



De todos los juegos de esta comparativa, *Rally Masters* es el más flojo. La culpa la tiene mal apartado gráfico, con una calidad tan baja que nos da la impresión de estar delante de uno de los primeros juegos que salieron para PlayStation. Y es que hace falta algo más que un buen catalogo de corredores reales, y contar con el apoyo de las marcas publicitarias, para hacer frente a los grandes del género.

El control, sin ser de los peores, no es nada realista, limitándose a hacernos soltar el acelerador en las curvas, para luego dejar que el coche empiece a derrapar. Los coches sólo se diferencian en el diseño, muy malo por cierto, y en que unos corren más que otros. Pero todos tienen similar comportamiento físico. Las deformaciones en la carrocería se basan simplemente en ligeros cambios de apariencia que no consiguen convencernos del todo.



Ni la vista desde el salpicadero, que suele ser la más cuidada, logra convencernos. ¿Y las manos?



No cuenta con un modo arcade, centrando la mayoría de competiciones en desafíos en los que cada coche circula por un carril distinto. El modo Time Trial no incluye la opción fantasma, una referencia imprescindible para superar nuestras marcas con facilidad.

El aspecto general es, por tanto, muy descuidado en todos los sentidos, con unos escenarios pobres, pixelados y que se generan bruscamente.

En resumen, viendo las maravillas que existen de esta modalidad automovilística, no nos queda más remedio que aconsejaros cualquier otro juego de rally antes que éste.

RESPUESTA AL VOLANTE

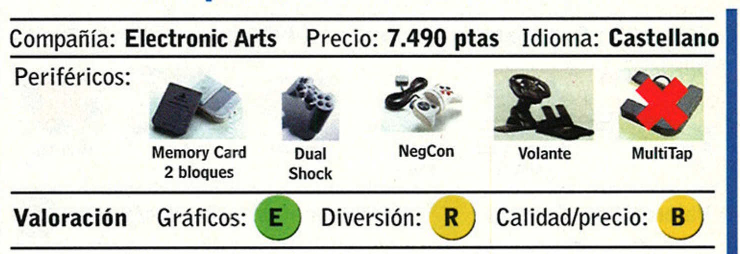
Dentro de lo que cabe, *Rally Masters* puede ser jugado con un volante sin notar serias diferencias con el mando habitual. Su control es asequible y sin complicaciones, respondiendo con soltura a nuestras órdenes. Pero esta pequeña virtud no nos hace olvidar sus innumerables deficiencias técnicas.

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

La apariencia no lo es todo

Compañía: **Electronic Arts** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: E Diversión: R Calidad/precio: B

RESPUESTA AL VOLANTE

Aunque es compatible con los modos NegCon y Dual Shock, y tiene opción de calibrar el volante, no ha pasado la prueba final, ya que problemas que tiene en su control se acentúan utilizando éste periférico. La correcta calibración del volante no arregla la situación, por lo que en unas pocas partidas dejaréis el volante a un lado.





Es una verdadera lástima que el pésimo control eche por la borda una calidad gráfica excelente.

***Rally ChampionShip* posee una calidad gráfica realmente sorprendente. Los escenarios, con una trato del color exquisito, y con geniales efectos de luces, son de lo mejor que hemos visto en un juego de este estilo.** El diseño de los coches es espectacular, cuenta con 21 vehículos, y aunque no se deforman por las colisiones, las luces y sombras de los escenarios inciden de manera espectacular en ellos, logrando una sensación de realidad muy pocas veces vista.

Sin embargo, a nuestro modo de ver falla en lo más importante: el sistema de control es difícil hasta decir basta. Mucha culpa de esto la tiene el diseño de los circuitos. Las carreteras son demasiado estrechas, por lo que cualquier fallo nos hará salirnos sin remisión de la calzada.

El scroll muestra algunas ralentizaciones cuando cogemos velocidades muy altas, y las curvas aparecen sin darnos casi tiempo a reaccionar, limitando en gran medida la jugabilidad.

En el modo arcade, los coches no salen juntos, si no que los vamos encontrando a medida que vamos adelantando posiciones. La razón es sencilla: con más vehículos el motor gráfico se ralentizaría en exceso, dada la gran cantidad de detalles gráficos que muestra.

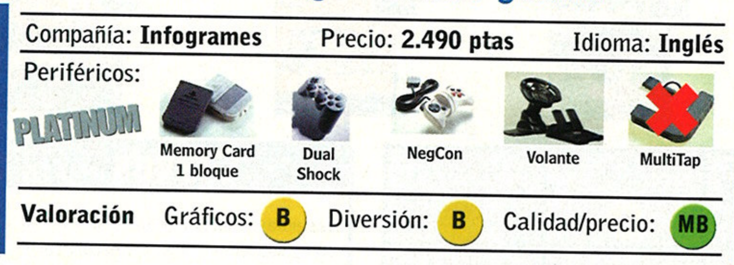
De no ser por el desacertado sistema de conducción y por sus ralentizaciones, estaríamos hablando de un juego capaz de hacer sombra al mismísimo *Colin Mc Rae 2*, ya que calidad, modos de juego y todos los extras más importantes (modo arcade, modo fantasma, configuración, copiloto en español y un buen número de circuitos) no le faltan.

V-RALLY

Todavía sigue dando guerra

Compañía: **Infogrames** Precio: **2.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: MB

Después de tanto tiempo, recordemos que fue el primer juego que afrontó esta disciplina en PlayStation, parecía que *V-Rally* iba a quedar muy mal situado en la comparativa. Y para sorpresa nuestra, hemos podido comprobar que parece como si no hubiera pasado el tiempo por el título de Infogrames. Ni mucho menos es el mejor juego de Rallies, pero mantiene esa frescura, vitalidad y jugabilidad que ya quisieran otros juegos posteriores.

El handicap de no tener un modo simulación, que tan de moda está ahora cuando hace unos años parecía una locura, le hace bajar enteros en la puntuación final.

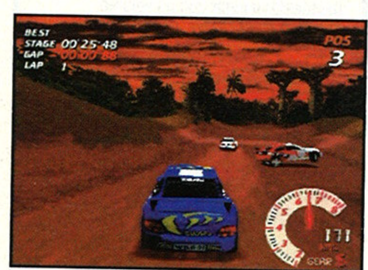
La fuerza de *V-Rally* está centrada totalmente en el modo arcade, no sólo por la presencia de cuatro coches en pantalla, si no por el sistema de control que nos permite coger velocidades endiabladas, y dar un volantazo en un abrir y cerrar de ojos para enfilar el choche en la dirección adecuada. Eso sí, un pequeño descuido hará que nuestro vehículo salga despedido dando varias vueltas de campana. Y aquí encontramos el principal defecto de *V-Rally*. Si no nos chocamos, quedamos primeros con diferencia, pero cualquier traspiés nos llevará hasta la última posición. La Inteligencia Artificial de la máquina también es un poco limitada; los coches rivales nunca se distancian mucho: o nos adelantan todos o ninguno.

Pasado el tiempo, *V-Rally* nos parece un buen juego, con la única finalidad de divertir, que es lo que cuenta.

RESPUESTA AL VOLANTE

La rapidez con la que se desarrollan las carreras puede ser el único problema de controlar *V-Rally* con un volante. No obstante, el control es dinámico y la respuesta inmediata, y si utilizáis frecuentemente el freno, lograréis que el coche no vuele continuamente por la pantalla. Pasa la prueba con un notable.





Su increíble sensación de velocidad y el correcto acabado gráfico encandiló a miles de jugadores.

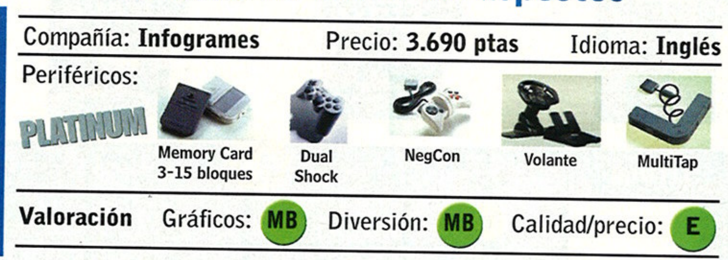


V-RALLY 2

Notable en todos los aspectos

Compañía: **Infogrames** Precio: **3.690 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E





V-Rally 2 da un salto cuantitativo de calidad en todos los aspectos respecto al anterior *V-Rally*. Aporta notables mejoras gráficas, añade nuevos coches y aparece por fin el modo simulación. El control se asemeja un poco más al de *Colin Mc Rae Rally* aunque no consigue llegar a los niveles de perfección de éste.

El potente editor de circuitos es una de sus bazas más sobresalientes, permitiendo elevar la cantidad de éstos a lo que nuestra imaginación nos permita. También añade detalles curiosos y nuevos, como la aparición repentina de espectadores dentro de la calzada que huyen despavoridos ante nuestra llegada, y la grabación de nuestro nombre en la matrícula del vehículo. Además, incluye el acertado sistema de configuración y reparación de daños por tiempo en el modo ChampionShip (campeonato), y un modo para 4 jugadores a pantalla partida.

Después de la saga *Colin*, es el que mejor representa las sensaciones que se viven en un campeonato de Rallies, con un conjunto de cualidades, que sin llegar a ser sobresalientes, sí destacan con soltura del resto de los demás competidores. La única pega importante es que, al igual que ocurre en *V-Rally*, todo el juego está en inglés, incluida la voz de nuestro copiloto. A estas alturas, es casi imperdonable.

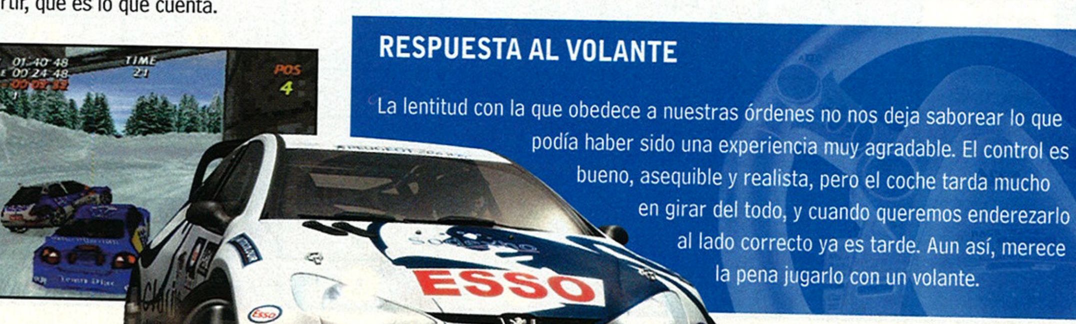


Gracias al completo sistema de repeticiones, podremos saborear tranquilos nuestros éxitos.

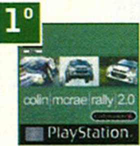


RESPUESTA AL VOLANTE

La lentitud con la que obedece a nuestras órdenes no nos deja saborear lo que podía haber sido una experiencia muy agradable. El control es bueno, asequible y realista, pero el coche tarda mucho en girar del todo, y cuando queremos enderezarlo al lado correcto ya es tarde. Aun así, merece la pena jugarlo con un volante.



El vencedor de esta prueba es *Colin McRae 2*. Las dudas las tenemos en la segunda posición. Nos hemos decantado por la jugabilidad del primer *Colin*, pero, por otra parte, en coches, opciones y modos de juego *V-Rally 2* es mucho más completo. La elección es vuestra...

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

TÍTULO	Colin McRae Rally	Colin McRae Rally 2.0	Michelin Rally Masters	Mobil 1 Rally Championship	V-Rally	V-Rally 2
CARACTERÍSTICAS GENERALES	B	E	MB	MB	B	E
Nº de vehículos	8/4	6/7	14/6	15/6	11	16/10
Nº de circuitos	52	94	45	42	42	84
Nº de vistas	5	5	4	5	2	5
Nº de campeonatos	1 (8 rallies)	1 (8 rallies)	4 (6 rallies)	1 (6 rallies)	1 (8 rallies)	1 (12 rallies)
Modo arcade	No	Sí	No	Sí	Sí (1/2 jugadores)	Sí (1/2 jugadores)
Modo simulación	Sí	Sí	Sí (1 jugador)	Sí (1 jugador)	No	Sí (1/2 jugadores)
Modo fantasma	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí
Multijugador	2/2	8/2	1/2	1/2	1/2	1/4
Retrovisor	No	Sí (modo arcade)	Sí	Sí	Sí	Sí
JUGABILIDAD	E	E	R	M	B	MB
Duración	MB	E	B	MB	MB	MB
Niveles de dificultad	3	3	5	3	3	3
Dificultad	Media	Media	Media	Muy Alta	Alta	Alta
Control	E	E	R	R	B	MB
Respuesta del volante	E	B	R	M	B	B
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	MB	E	M	MB	B	MB
Escenarios	MB	MB	M	E	B	MB
Coches	MB	E	M	MB	B	MB
Movimiento	E	MB	R	R	B	MB
Sensación de velocidad	E	MB	R	MB	E	MB
Efectos de luz	MB	MB	M	E	R	B
Repeticiones	MB	E	B	No	B	E
Climatología	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Hora del día	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
MECÁNICA Y DAÑOS	MB	E	B	MB	M	B
Cambio de marchas	AT/M	AT/M	AT/M	AT/M	AT/M	AT/M
Configuración del vehículo	MB	E	B	MB	R	B
Arreglos del vehículo	E	E	B	MB	No	B
Vuelcos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Deformaciones	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Pérdida de componentes	No	No	No	No	No	No
Copiloto	E	E	B	B	M	M

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos.

Número de coches: Indicamos el número de vehículos por defecto, y los que están ocultos.

Modo Arcade: Si existe la posibilidad de competir contra más coches simultáneos en pantalla.

Modo Simulación: Es la competición pura contra el crono.

Modo Fantasma: Modo contra el crono en el que aparece el "fantasma" de nuestro mejor tiempo.

Multijugador: La primera cifra indica el número de jugadores que pueden participar, y la segunda el número de jugadores simultáneos.

JUGABILIDAD: Valoramos la dificultad y duración total del juego, y lo correcto de su control. También tenemos en cuenta su respuesta al jugar con un volante.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Escenarios: Valoramos la calidad y cantidad de las localizaciones.

Coches: Puntuamos la diferencia de comportamiento entre los coches y su calidad gráfica.

Movimiento: Penalizamos las ralentizaciones, la niebla, el popping y cualquier defecto técnico que incida en la jugabilidad.

Sensación de velocidad: Si no tenemos sensación de ir rápido, todo lo demás carece de importancia.

MECÁNICA Y DAÑOS: Valoramos cada una de las posibilidades de configuración, desde el cambio de marchas, a la posibilidad de elegir neumáticos o suspensión. También tenemos en cuenta las deformaciones tras los choques.

500 ptas.

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

**DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO DE 2000.**

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Conectar PS 2 a Internet

Hola amigos de PlayManía, os escribo porque tengo muchas dudas sobre PlayStation 2. Bueno ahí van. ¿Se podrán instalaran programas de ordenador, como Windows? Nada más sacar la consola de la caja ¿se podrá navegar por Internet? ¿Cuánto costará? ¿Se podrá navegar con un ratón? ¿Se pondrá a la venta un teclado? Si se puede conectar un teclado ¿se podrán conectar otros periféricos como impresora o escáner?

Julio (Teruel)

Con respeto a instalar Windows en PS2, no sabemos si contestarte... claro que no, hombre. Eso es un sistema operativo para PC y PS2 tiene su propio sistema operativo. Y quien dice Windows dice también cualquier otro programa o juego de PC. No mezclemos las churras con las merinas... una consola es una consola y un PC es un PC.

Aunque PS2 está preparada para navegar por la red, de momento no está listo su módem. Se espera que en el Tokyo Game Show de este otoño se presente por fin la consola conectada a Internet. Así que, de momento paciencia, porque aquí puede tardar. No te podemos decir el precio del módem o del software específico, pero la conexión te costará lo mismo que si te conectarás a través de un PC. Y sí, se pondrán a la venta un teclado y un ratón, no sólo para navegar, sino también para jugar a ciertos títulos como *Unreal Tournament*.

Con respecto a lo de impresora, escáner o cámaras de vídeo, todo ello es posible, sólo hace faltan que desarrollen el software específico. Lo dicho, ten paciencia. PS2 es una máquina de juegos que además va a tener otras ventajas, pero lo que importa ahora es jugar.



PlayStation 2

Quiero pasar miedo

Hola Playmaníacos. Ante todo felicidades por la revista, espero que sigáis así. Me gustaría que me ayudaseis a elegir entre *Resident Evil 3* o *Silent Hill*. Sobre todo, cuál da más miedo, tiene más sangre y te obliga a estar todo el rato en alerta.

Juan Manuel Guerrero (Jaén)

Sin duda, el que más miedo da y más tensión provoca es *Silent Hill*. No es tan espectacular gráficamente, pero en cuanto a miedo, miedo visceral, es lo mejor que se ha hecho nunca. Y conste que las apariciones de Nemesis en *RE3* tampoco te dejarán frío...

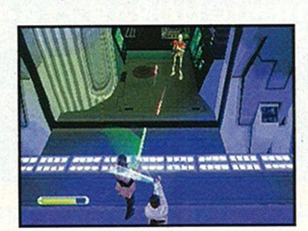
Aventuras para todos los gustos

Soy Luis Mi y tengo 17 años. Lo primero es decir que me gusta la revista, es difícil encontrar una revista de calidad como ésta y a tan buen precio. Bueno, soy un "locatis" de la Guerra de las Galaxias y, aunque ya tengo *Jedi Power Batlles*, quiero comprarme *La Amenaza Fantasma*, pero cuando salga en Platinum, ¿va a salir? También me gustaría comprar una aventura gráfica, pero *Drácula* no me termina de convencer, ¿me recomendáis otra?

Luis Miguel Ángel Sáez (Madrid)

Bueno, lo suyo es que mandes sólo una pregunta por carta. Como ves, algo te hemos cortado. Empecemos por *La Amenaza Fantasma*, es muy posible que salga en Platinum, pero no te podemos decir cuándo. Lo normal sería que entrara en esta serie sobre octubre o noviembre.

Sobre las aventuras gráficas, el único problema que tiene *Drácula* es que para un habitual del género puede resultar corto. Puedes probar con *Expediente X* (un poco lenta) o *Amerzone*.



La Amenaza Fantasma

Sobre lanzamientos

Hola amigos de PlayManía, soy José Luis y quería haceros unas cuantas preguntas. ¿Cuándo saldrán *Alien Resurrección* y *4X4 World Trophy*? ¿Sabéis si ha salido ya *Final Fight: Revenge* en Estados Unidos? ¿Va a salir en España?

José Luis Peña Gallego (Ciudad Real)

Alien Resurrección saldrá hacia septiembre u octubre, aunque su planteamiento ha cambiado de arcade en tercera persona, a arcade subjetivo. *4X4 World Trophy* debería estar a punto de llegar a las tiendas.

Con respecto a *Final Fight: Revenge* sólo podemos decirte que era un proyecto de Capcom para una recreativa y que, como no estaba quedando a la altura de los demás arcades de Capcom, decidieron convertirlo a Saturn. De hecho, fue el último juego de Capcom que se puedo a la venta en Japón para esta consola, pero no se ha hecho nada para PlayStation.

LA POLÉMICA

Las traducciones

Hola, amigos de PlayManía. Soy un fiel lector vuestro que os lee desde el primer número y que se siente muy satisfecho con la revista, aunque a veces tengo que reconocer que no os entiendo. Me explico. No entiendo como podéis aplaudir a Sony porque no quiera poner a la venta un juego sin que esté traducido. Digo yo, ¿no será mejor disfrutar de *Saga Frontier* en inglés que quedarnos sin probarlo? Entiendo que presionéis para que todo el mundo traduzca los juegos, y hasta me parece estupendo que deis "tirones de orejas" cuando no lo hacen, pero de ahí a defender que mejor que no salga un juego a que salga en inglés va un abismo. Si Virgin hubiera hecho lo mismo nos habríamos quedado sin el primer *Resident Evil*. Y eso por poner sólo un ejemplo...

Creo que ahí os pasasteis un poco. ¿Por qué no habéis criticado duramente la nefasta traducción de *Suikoden II*? Pienso que es peor traducir mal un juego que no hacerlo. Conste que yo prefiero los juegos en español, y que me repatea jugar una aventura en inglés, pese a que lo entiendo sin problemas, pero eso no significa que, si tengo que elegir, prefiera jugar a *Vagrant Story* en inglés, antes que no poder jugarlo. Espero que no os sintáis molestos, pero tenía que decirlo o reventaba. Un saludo.

Juan Carlos Pereda de Dios (Bilbao)

Cartuchos de trucos

Hola PlayManía, os escribo porque en el número 18 ponéis trucos para *Gran Turismo 2*, pero no decís en qué lugar se introducen. ¿Me lo podéis explicar? Gracias y seguid así.

Ese listado de códigos que os dimos el mes pasado es para cartuchos de trucos como XPlorer y Action Replay. Gracias a estos periféricos se pueden introducir códigos que "trampean" los juegos obteniendo vidas infinitas o, como en este caso, las licencias. Si no tienes el aparato no puedes introducir los códigos.



Cartucho de trucos Action Replay

Juegos para mi pistola

En primer lugar os felicito por vuestra revista. Tengo mi PlayStation desde hace un año. Poseo la fabulosa pistola G-Con 45 y tengo los juegos *Time Crisis* y *Point Blank 2*. Me ha encantado *Time Crisis* y me gustaría saber si van a sacar *Time Crisis 2*. En caso contrario, me gustaría que me recomendarais algún buen juego para mi pistola. A poder ser, tipo *Time Crisis*.

Jesús Esteras Muñoz (Soria).

Está previsto que salga *Time Crisis: Project Titan*, que no es exactamente el *Time Crisis 2* que has podido ver en las recreativas. Lo malo, es que por el momento no tiene fecha prevista de salida, así que le tendrás que echar paciencia. Para no aburrirte mientras tanto, puedes probar con títulos estilo *Point Blank* como *Ghoul Panic*, o con el original *Rescue Shot*, en el que tienes que ayudar a un personaje por varios niveles. Por desgracia, los tipo *Time Crisis* no abundan y te tocaría recurrir a los juegos de la *Jungla de Cristal*, donde, además de acción y conducción, encontrarás frenéticas fases de pistola. En el número 17 de PlayManía puedes encontrar una comparativa con todos los juegos del género.

Las traducciones de Crave

Hola amigos de PlayManía, me llamo Javi, tengo 18 años, soy un fanático de vuestra revista y tengo una pregunta para vosotros. Crave no ha empezado con buen pie no traduciendo el fabuloso *Galerians*. Mi pregunta es: ¿traducirá Crave los juegos que lance en España de Square como *Parasite Eve 2*, *Front Mission 3*, *Final Fantasy IX*, y *Vagrant Story*?

Rubio (Ciudad Real).

Bien, la precipitación del acuerdo entre Crave y Acclaim para que sea ésta quien distribuya en España los títulos de Crave (incluido Square), ha impedido que los primeros juegos pudieran estar traducidos, de manera que *Galerians*, *Vagrant Story* y *Front Mission 3* salen, desgraciadamente, en inglés. Desde Acclaim nos han confirmado que *Final Fantasy IX* y *Parasite Eve 2* van a estar en castellano, y seguramente todos los títulos fuertes de Crave también se traduzcan. Aunque, también es cierto que otros nos llegarán en inglés.


Front Mission 3


Parasite Eve 2

La pantalla de LCD de PS One

Hola amigos, antes de nada me gustaría felicitaros por tan maravillosa publicación. Dicho esto, me gustaría que me dijeseis si la pantalla de LCD de PS One servirá también para PlayStation y PS 2.

José Víctor (Asturias)

Lo más seguro es que la pantalla sólo sirva para PS One, ya que para ella está diseñada. Ten en cuenta que precisará de unas conexiones específicas que no están contempladas en la actual PlayStation. De todos modos, piensa que no se pondrá a la venta hasta la primavera del año que viene, con lo que aún puede haber muchos cambios y algunas sorpresas.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o consolas. Unas veces son tecnicismos, otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto no tenéis más que escribirnos una carta con la palabra que no entendéis.

- **FLASHBACK:** Es una técnica de origen cinematográfico que consiste en romper el desarrollo normal de la historia para introducir un elemento sucedido anteriormente. Un buen ejemplo sería *Galerians*, en el que se intercalan hechos del presente y del pasado del protagonista, que pueden servirnos para avanzar en el juego.
- **GADGETS:** La traducción más aproximada de éste término sería artilugio, y normalmente se usa para designar a artefactos especiales, típicos de espías y agentes secretos, destinados a sacarnos de aprietos, como la careta que tiene que usar el héroe de *Mission: Impossible*.
- **MANGAKA:** Éste es el nombre con el que se conoce a los creadores de los cómics japoneses, los Manga, como por ejemplo Katsuhiro Otomo o Hiroiko Akaki.
- **MODELO FÍSICO:** Con esta denominación nos referimos a una serie de instrucciones y variables que representan en los juegos a objetos auténticos de la vida real, como por ejemplo los coches. Obviamente, cuantas más instrucciones tengan los modelos físicos, más precisa y real será su representación. Los modelos físicos tienen mucha importancia en los simuladores, ya que la aspiración en este tipo de juegos es reproducir al máximo la vida real.
- **NIVELES/FASES:** Cuando hablamos de niveles y fases nos referimos a las divisiones en el desarrollo de los juegos. Un juego puede tener sus fases, o zonas temáticas, divididas a su vez en niveles de manera que tenga, por ejemplo, 5 fases con 3 niveles en cada una, lo que daría un total de 15 niveles. Este es el caso de *Jackie Chan StuntMaster* o la serie *Spyro the Dragon*.
- **PLAYONLINE:** Éste es el nombre de una página web que Square ha creado para aprovechar las capacidades online de PS2. En ella podremos conectarnos a Internet y jugar con usuarios de PS2 de todo el mundo, amén de obtener información de distintos productos de Square. La página ya está activa, pero de momento sólo ofrece noticias. Si queréis visitarla su dirección es www.playonline.com.
- **WIREFRAME:** Literalmente "estructura de alambre". Con este término nos referimos al "esqueleto" de los objetos y los escenarios de los videojuegos, que es lo primero que se construye y sobre lo que se aplican las texturas y los efectos de luz.

Consultorio

Tarjetas de memoria y PS2

Hola, PlayManía, os quiero felicitar por vuestro enorme trabajo. Estoy deseando que llegue PS2, pero tengo una pequeña duda. Los juegos que tienes grabados en las tarjetas de PlayStation, ¿se podrán pasar a la PlayStation 2?

Daniel González (Madrid)

Cuando quieras jugar con un título de PlayStation en PS2, podrás usar tu Memory Card y cargar la partida. Sin embargo, no puedes copiar las partidas de una Memory Card de PlayStation en la tarjeta de PS2, ya que utilizan unidades de almacenamiento distintas.

¡Quiero aventuras de acción!

¿Qué tal, chicos de PlayManía? Os escribo para que recomendéis un juego de acción/aventura que sepa llenar el vacío que me ha quedado al terminar juegos como *Metal Gear* o *RE2*.

Fran (Granada)

Creemos que es obligada la compra de *Silent Hill*, un survival horror que te va a hacer pasar muchísimo más miedo que cualquier *Resident Evil*. Más enfocado a la acción, el genial *Syphon Filter 2* puede atraparte horas, y además, tiene muchos niveles con un enfoque estilo *Metal Gear*. Si te esperas unos meses, sobre octubre se pondrá a la venta *Dino Crisis* Platinum. Y si te apetece probar juegos que apuesten más por la aventura puedes probar con *Fear Effect* o *A Sangre Fría*, aunque te avisamos que los períodos de carga son desesperantes y de que hay que cargar muchas veces porque su sistema de juego se basa en la táctica del tanteo y el error.



Fear Effect



Silent Hill

Los CDs de PlayStation 2

Hola, ¿cómo os va? Quiero felicitaros por vuestra revista. Soy un fanático de *Resident Evil* y me he enterado de que van a sacar una cuarta parte para PlayStation 2. Ahora sé que para PlayStation 2 se van a sacar tres tipos de discos. Los CDs de DVD, los CDs específicos para PS2 y los CDs de PlayStation que valdrán para la 1 y la 2. Por favor, decidme que el *Resident* de PS2 lo sacarán para que valga en PlayStation...

Jorge Sampedro González (Alicante).

Nos parece que tienes un pequeño lío. Efectivamente, para PS2 habrá dos tipos de discos, los CDs y los DVDs (que son cosas distintas). Sin embargo, que el formato CD sea igual en PlayStation y PS2 no significa que los juegos tengan que ser compatibles. Es más, los juegos de PS2 NO son compatibles con la actual PlayStation, por mucho que sean en CD. Lo que tú has leído es que los juegos de PlayStation se podrán jugar en PlayStation 2, pero no a la inversa. No hay ningún juego para PS2 que funcione en PSX y, por lo tanto, *Resident Evil* no será una excepción.

Una duda eterna

Hola, me llamo David y quería deciros que sois la mejor revista del mercado (junto a otra). Bien, ahora vamos a lo que vamos. Tengo una duda entre comprarme *Resident Evil 3* o *Syphon Filter 2*. ¿Podéis ayudarme?

David Lechuga (Barcelona).

Bueno, pues esta es la pregunta del mes, parece que todos tenéis la misma duda. Ciertamente, los dos juegos son geniales, por lo que elegir es una cuestión gustos. Nosotros nos decantaríamos por *Syphon Filter 2* por que es más largo y difícil. Pero si tú prefieres la aventura a la acción, y si te gusta más disfrutar de la tensión del miedo, lo ideal sería que te hicieras con *Resident Evil 3*. Deberías también tener en cuenta las opciones del modo multijugador de *Syphon Filter*. Si además te fijas en el precio, la elección está clara.

Problemas técnicos

Unos juegos cargan, otros no

Tengo una PlayStation desde hace tres años. También tengo alrededor de 50 juegos y todos legales. Mi consola no ha sido modificada ni trucada. Resulta que compré *Gran Turismo 2* y al introducir el segundo disco (Modo GT) no me lo reconocía y me salió una pantalla que no había visto nunca. Apagué la consola varias veces, la puse del lado... Luego fui a la tienda y funcionaba. El mismo problema me ha surgido con *RE3: Nemesis*. He hablado con Sony y 10.000 tiendas y lo único que dicen es que me la arreglan por 10.000 pesetas, pero ¿cómo puede estar mi consola estropeada si otras juegos como *TRIV* o *FFVIII* me funcionan? Se me ha ocurrido que al ser juegos muy nuevos, pueda ser un problema de antipiratería, pero lo único que sé es que no me puedo comprar juegos nuevos por miedo a que no me funcionen.

Un amigo de Huelva

Es cierto que el sistema de protección anticopia de ciertos juegos ha dado algún problema con las consolas más antiguas, pero el caso es que hemos probado *GT2* en una consola con 5 años y que, como la tuya, jamás ha sido modificada, y no nos ha dado ningún problema. Lo más posible es que tu consola esté dando sus últimos coletazos y que, por la razón que sea, le cueste más cargar ciertos juegos. Es posible incluso que, si el lector está tocado, la más mínima imperfección en el CD pueda influir en las cargas. Si no quieres arreglarla, la única solución que se nos ocurre es que alquiles o pidas prestado el juego que quieras comprar para asegurarte de que funciona. Lo sentimos, pero no puede hacerse más.

Salvar en RE Survivor

Estimados amigos de PlayManía, tengo un problemón con *Resident Evil Survivor*. No sé cómo se guardan los avances, lo único que consigo es guardar los ítems que encuentro. Os agradecería que me explicaseis lo mejor posible como se guardan las partidas de este juego.

José Antonio Tendero (Madridejos)

No te preocupes, que no tienes un problema, el juego es así. Es tan fácil y corto que si encima guardaras los avances te lo

¿Saldrá Digimon?

¡Hola PlayManía!, os felicito por vuestra fabulosa revista. Me llamo Dani y mis preguntas son: ¿saldrá *Digimon*, en PlayStation o PS2? ¿Dónde puedo encontrar el PDA?

Daniel Ruiz Sánchez (Murcia)

Es para PlayStation y esperamos que sí salga, pero todavía no hay una fecha. Ni siquiera está claro quién va a ser el distribuidor. Tranquilo, que en cuanto sepamos algo te informaremos... Por último, como ya hemos dicho unas cuantas veces, el PDA ni se ha puesto a la venta en España, ni se pondrá. Sólo salió en Japón.



Digimon

Estrategia militar

Saludos a todo el equipo de PlayManía. Tengo varias dudas que me rondan la cabeza y que me gustaría aclarar, como si finalmente saldrá *C&C: Tiberian Sun* para PlayStation o si saldrá *Age of Empires*, porque lo he visto y es alucinante. Si no es así, decidme otros juegos de características similares. ¿Podéis decirme algo sobre futuros juegos de estrategia que vayan a salir, sobre todo de carácter militar? Muchas Gracias.

Javier García (Madrid).

Pues desgraciadamente, ni *Tiberian Sun*, ni *Age of Empires* saldrán en PlayStation, aunque *Age of Empires* sí está previsto que aparezca para PS2. Desgraciadamente, la capacidad gráfica de PlayStation no permite que los juegos de estrategia brillen con la misma fuerza que en PC, lo que retrae a casi todas las compañías. La salida de PS2 va a modificar esta tendencia y, de hecho, uno de los mejores juegos que acompañó el lanzamiento de la consola en Japón fue precisamente uno de estrategia militar: *Kessen*.

Salvo sorpresas de última hora, y si no contamos *Commandos*, no hay previsto ningún título de este género para PlayStation en los próximos meses y tampoco tienes un catálogo muy amplio para consolarte. Suponemos que ya has jugado a los *Red Alert*, que son de lo mejorcito. Si es así, sólo te queda *Warzone 2100*. *KKND* no está mal, es una estilo *C&C*, pero es más flojete.



Age of Empires II, PS 2

acabarías en tres horas. La clave está en ir visitando zonas del mapa para coger las armas especiales que encuentres en ella. Al cargar la partida con esas armas, ya puedes investigar otra zona distinta hasta conseguir tener todas las armas e ítems de cada zona. Ten en cuenta de que cuando tú eliges abrir una puerta en concreto hay zonas del juego que sólo puedes visitar volviendo a empezar. Eso sí, con los ítems de la otra en tu inventario.

Tarjeta de 8 megas

Hola, hace poco me compré una tarjeta de 8 megas y cuando llegó al bloque 15 ya no graba más. ¿Cómo puedo hacer para que grabe más?

Víctor Gargallo (Valencia)

Deberías leer las instrucciones de tu Memory Card. Las tarjetas de más bloques de lo normal, lo que suelen tener es varias tarjetas dentro. Esto viene señalado, bien por una pantallita donde te especifica en qué tarjeta estás guardando (o en qué bloque), o por unos pequeños leds luminosos que cumplen la misma función. Lo más seguro es que no cambies de tarjeta cuando la primera está llena, pero como no nos especificas ni marca ni modelo, no podemos darte más pistas. Estas tarjetas suelen tener algún botón para ir cambiando de una tarjeta a otra o bien, como en el caso de Piranha, este cambio puede hacerse pulsando unos botones del pad (Select+R1).

PlayManía on line

Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

PERIFÉRICOS Y SUS COMPATIBILIDADES

Hola "pixhas", ante todo quiero felicitaros por hacer la mejor revista de Play, ya que vosotros habláis de lo que quiere la gente. Quiero saber si el volante McClaren F1 servirá para PS2 y si existe algún adaptador para poner el McClaren en el ordenador.

David Alcalde

No hemos tenido ocasión de probar el MClaren en PS2, pero sabiendo que los últimos modelos de volantes son todos compatibles, es casi seguro que éste también lo será. Con respecto a un adaptador que lo haga compatible con PC, no hay nada de nada. El único volante que cumple este requisito es el ACTS Labs, aunque es bastante caro.

JUEGOS MUSICALES

¡Hola PlayManía! Os escribo este e-mail para preguntar si el *Beatmania* ha salido en España porque lo he estado buscando y nadie sabe nada de este super juego. Tengo el *Bust-A-Groove* y la alfombrilla para jugar con los pies. Quiero saber si *Dance Dance Revolution* saldrá en España.

Kin Majó

Beatmania ya se ha puesto a la venta y viene, como sabrás, con el pad especial, ese que es como un teclado. Lo podrás encontrar en cualquier tienda. Sobre Dance Dance habrá que que esperar a ver qué tal le va la cosa a Konami. Si *Beatmania* vende bien, seguro que sacan *Dance Dance*. Sony va a sacar en breve *Vib Ribbon* y el *Libro de la Selva*, dos juegos muy divertidos. Además, que haya distribuidores de periféricos con la intención de sacar alfombrillas de baile y cosas similares nos hace sospechar que el género va a crecer todavía más...

¿PS ONE ES UNA PORTÁTIL?

Hola, PlayManíacos. Ya era hora de que tuvierais página web, que os estabais quedando atrás en este terreno. Bueno, al grano. Me gustaría saber si PS One va a ser una portátil en el amplio sentido, vamos, como una Game Boy. ¿Qué me decís?

Juan Carlos V.

Pues que pese a que los primeros rumores hablaban de una PlayStation portátil, PS One no pasa de ser una PlayStation más pequeña con la posibilidad de enchufarla al mechero del coche y con una pantalla de LCD que permite jugar sin televisión. De ahí a ir jugando en el autobús va un abismo.

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Juegos Arcade
Los imprescindibles

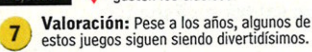
- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- JACKIE CHAN
- JEDI POWER BATTLES
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.



7 Valoración: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, P.



↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.
↓ A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.

8 Valoración: Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



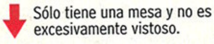
↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 Valoración: Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Compañía: Empire **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





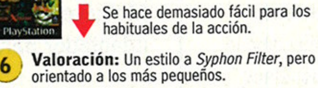
↑ Recrea a la perfección una máquina real de pinball.
↓ Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

6 Valoración: Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,
↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

6 Valoración: Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

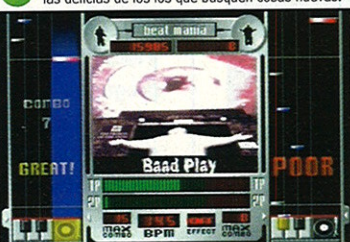
BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.
↓ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

9 Valoración: Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.



JUNGLA DE CRISTAL 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, P.



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

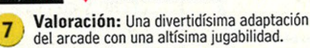
8 Valoración: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.



RADIKAL BIKERS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 Valoración: Una divertidísima adaptación del arcade con una altísima jugabilidad.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.
↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

5 Valoración: Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

BISHI BASHI SPECIAL

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 Valoración: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.



MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.





↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

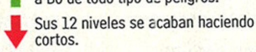
-- Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.



RESCUE SHOT

Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.





↑ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
↓ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.

7 Valoración: Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

BARBIE: RACE & RIDE

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está doblado al castellano y tiene muchos minijuegos.
↓ Es muy lento en las cargas y gráficamente resulta feote.

5 Valoración: Las pequeñas fans de Barbie lo disfrutarán de lo lindo y tiene un buen precio.

BUST-A-GROOVE

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.
↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...

8 Valoración: Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

GHOUL PANIC

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola en la línea *Point Blank* con un divertido modo historia.
↓ Las pruebas no son demasiado variadas.

7 Valoración: Un gran juego de pistola basado en pruebas, al que sólo supera *Point Blank 2*.

MARY KING´S RIDING STARS

Compañía: Midas **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un juego para que las niñas disfruten cuidando y jugando con su caballo.
↓ Es muy simple y poco variado. Un educativo para los "peques"

6 Valoración: Especialmente indicado para niñas, les ayudará a responsabilizarse y divertirse.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

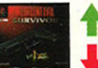


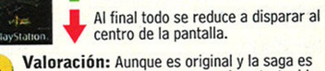
↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 Valoración: Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.





↑ Un juego de pistola que ofrece libertad de movimientos.
↓ Al final todo se reduce a disparar al centro de la pantalla.

6 Valoración: Aunque es original y la saga es muy atractiva, el juego no pasa de entretenido.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

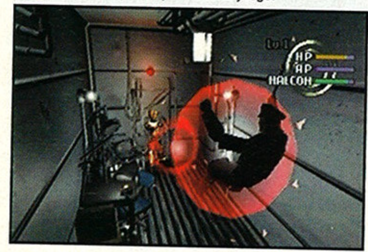
Aventuras de Acción
Los imprescindibles
- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV

GALERIANS
Compañía: Crave **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un Survival Horror con un absorbente argumento.
↓ No está traducido, y es un juego sólo para mayores de 18 años.

8 **Valoración:** Si buscas un survival horror distinto y adulto, éste es tu juego.



SILENT HILL
Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

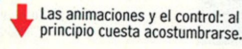


↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.
↓ El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SYPHON FILTER
Compañía: 989 Studios **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



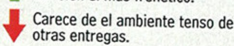


↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...
↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

TOMB RAIDER III (PLATINUM)
Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS, MC.





↑ Es el Tomb Raider más variado y también el más frenético.
↓ Carece de el ambiente tenso de otras entregas.

9 **Valoración:** Los seguidores de Lara pueden completar su colección a un excelente precio.

TIME CRISIS (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

DINO CRISIS
Compañía: Capcom **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

MEDIEVIL 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.
↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.

9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

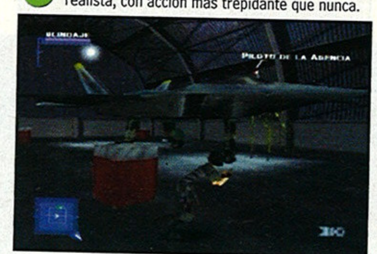
10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SYPHON FILTER 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.
↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.



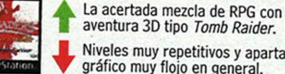
TRUE PINBALL (PLATINUM)
Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertidas y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

CRUSADERS OF MIGHT &MAGIC
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La acertada mezcla de RPG con aventura 3D tipo *Tomb Raider*.
↓ Niveles muy repetitivos y apartado gráfico muy flojo en general.

7 **Valoración:** Resulta muy divertido y largo, pero más por su desarrollo que por su técnica.

FEAR EFFECT
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un concepto de juego innovador, original y sorprendente.
↓ Tiene unos tiempos de carga que llegan a hacerse desesperantes.

7 **Valoración:** Es una maravilla técnica y digna de jugarse. Eso sí, ármate de paciencia.

METAL GEAR SOLID
Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.
↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.
↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.



TENCHU STEALTH ASSASSINS
Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.
↓ Sus oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.

7 **Valoración:** Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

TOMB RAIDER IV
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.
↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

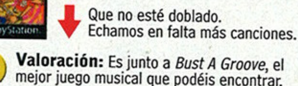
10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar, obsesionar y, sobre todo, divertir.

UN JAMMER LAMMY
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.



AVENGER PRO
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

EPI. 1- AMENAZA FANTASMA
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.
↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

MISSION: IMPOSSIBLE
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.
↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.

7 **Valoración:** Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

VAMPIRE HUNTER
Compañía: JVC **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gótica ambientación, su argumento y su estilo *Resident Evil*.
↓ Sus defectos técnicos, especialmente en el control, le restan enteros.

5 **Valoración:** Una pena que los defectos técnicos no nos dejen disfrutar a tope de su argumento.

BARRACUDA 2
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

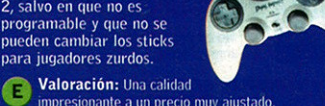
No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.



MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

DUAL IMPACT
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

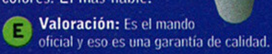
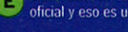
Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.



E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

DUAL SHOCK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

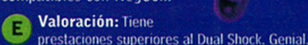
Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

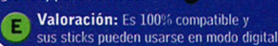
Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.



E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.



E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.



MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles
- APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- TARZÁN
- TOY STORY 2

APE ESCAPE
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

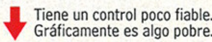


9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

ASTÉRIX
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.



6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

BICHOS (PLATINUM)
Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

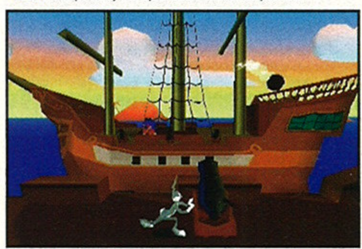
8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.



CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

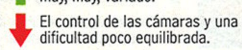
↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.

CROC 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.



7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

GEX: DEEP COVER GECKO
Compañía: Crystal Dynamics **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

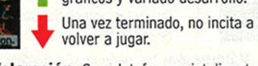
↑ Un plataformas 3D largo y lleno de sorpresas y distintos retos.
↓ Las cámaras a veces son un auténtico incordio.

7 **Valoración:** Su divertida mezcla de retos de habilidad e inteligencia lo hace muy atractivo.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

LOS PITUFOS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

LUCKY LUKE
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una simpática recreación pseudo 3D de las aventuras de Lucky Luke.
↓ El control no está bien ajustado y gráficamente resulta sosote.

6 **Valoración:** Ahora tiene un precio que permite pasar por alto sus defectos.

MICKEY'S WILD ADVENTURE
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Un divertido recorrido por la historia de Mickey Mouse.
↓ Técnicamente se ha quedado muy desfasado.

6 **Valoración:** Los más pequeños se lo van a pasar genial. Igual que los fans de Mickey.

RAYMAN (PLATINUM)
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Largo, colorista, difícil y divertido. Un gran plataformas 2D.
↓ Se le notan los años en el apartado técnico.

8 **Valoración:** Un plataformas para todos los públicos y tan largo que te durará meses.

SPYRO 2
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.

SPYRO (PLATINUM)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La amplitud de sus mundos 3D y la precisión del control del dragón.
↓ Resulta demasiado fácil, pese a que tiene muchísimos niveles.

9 **Valoración:** Su paso a Platinum hace de este plataformas uno de los mejores del momento.

TARZÁN
Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

TOMBI! 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.

TOY STORY 2
Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

CABLE LINK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.



E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.



MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)
Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...



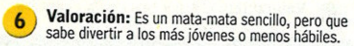
B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

Shoot´em Up
Los imprescindibles
• ARMORINES
• COLONY WARS: RED SUN
• MEDAL OF HONOR

ARMY MEN: AIR ATTACK
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

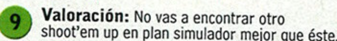


6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

COLONY WARS: RED SUN
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.



9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.



Arcades de Lucha
Los imprescindibles
• EHRGEIZ
• STREET FIGHTER ALPHA 3
• TEKKEN 3 (Platinum)

ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.



ACE COMBAT 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

ASTEROIDS
Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ El excelente control del Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es inferior a *Ace Combat 3*, resulta un poco soso.

6 **Valoración:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera en variedad.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su jugabilidad clásica y sus cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

BLOODY ROAR 2
Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

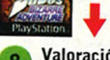


↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.

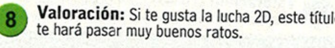
7 **Valoración:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

JOJO´S BIZARRE ADVENTURE
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.



8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

SF EX 2 PLUS
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El modo Excel, los diseños de los personajes y las fases de bonus.
↓ Puede resultar demasiado parecido a su antecesor.

7 **Valoración:** Si no tienes la anterior entrega, encontrarás un juego de lucha muy completo.

TEKKEN 3 (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

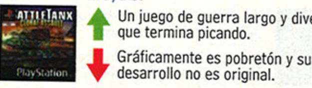
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

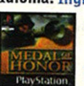
BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un juego de guerra largo y divertido que termina picando.
↓ Gráficamente es pobretón y su desarrollo no es original.

5 **Valoración:** Una larga guerra de tanques que se hace demasiado simple, aunque engancha.

MEDAL OF HONOR
Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



EHRGEIZ
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.





↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



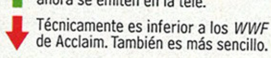
SOUL BLADE (PLATINUM)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

WWF MAYHEM
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

ARMORINES
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.



G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

ARCADE STICK NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas arcade.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

ANALOG STICK
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

EAGLE MAX
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usar usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.



E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

WWF SMACKDOWN!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **Valoración:** De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

Beat´em Up Los imprescindibles

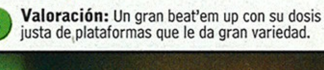
- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- JEDI POWER BATTLES

JACKIE CHAN STUNTMASTER

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.
↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.



8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.



juegos Deportivos Los imprescindibles

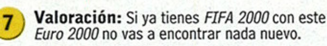
- COOLBOARDERS 4
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000
- MANAGER DE LIGA

EURO 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Recrea a la perfección la Eurocopa con un control semejante a *FIFA*.
↓ Es muy fácil y está limitado en cuanto a equipos: no hay clubes.



7 **Valoración:** Si ya tienes *FIFA 2000* con este *Euro 2000* no vas a encontrar nada nuevo.

ISS PRO EVOLUTION

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

9 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



CRISIS BEAT

Compañía: Virgin **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes grandes, mecánica sencilla, un montón de armas...
↓ Las animaciones son flojas, y se hace muy, muy corto.

5 **Valoración:** Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

URBAN CHAOS

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ser policías nos oferta una gran variedad de misiones.
↓ Técnicamente es muy flojo, lo que influye en la jugabilidad.

6 **Valoración:** Es un juego muy divertido, pero para disfrutarlo hay que olvidar sus deficiencias.

T´AI-FU

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

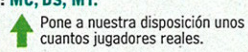


↑ Simpático beat'em up para los más pequeños.
↓ Resulta un tanto simple y termina por hacerse repetitivo.

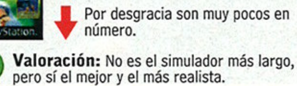
6 **Valoración:** Por sus simpáticos gráficos y personajes lo sabrán disfrutar los más jóvenes.

ALL STAR TENNIS '99

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
↓ Por desgracia son muy pocos en número.



8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

CANAL + PREMIER MANAGER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.



↑ Poder dirigir a cualquier equipo de las cinco principales ligas europeas.
↓ Que no cuente con las ligas reales: al faltar la licencia pierden encanto.

6 **Valoración:** Aunque es divertido y sabe como enganchar no tiene la fuerza de *Manager de Liga*.

EVERYBODY´S GOLF 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...

8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

MANAGER DE LIGA

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones.
↓ Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.

8 **Valoración:** La posibilidad de controlar todos los aspectos del club de tus sueños es irresistible.



FIGHTING FORCE 2

Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

RISING ZAN

Compañía: Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.
↓ Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.

6 **Valoración:** Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.
↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

BARBIE: SUPER SPORTS

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder patinar y esquiar con Barbie y elegir su vestuario.
↓ Es para las niñas pequeñas. Otros públicos, abstenerse.

6 **Valoración:** Un gran juego infantil que las más pequeñas disfrutarán de lo lindo.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

FIFA 2000

Compañía: E. Arts **Precio:** 7.490 pesetas **jug.:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

GEKIDO

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.
↓ No poder jugar el modo historia en compañía de un amigo.

6 **Valoración:** Una atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

JEDI POWER BATTLES

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **Valoración:** El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.



BARÇA MANAGER

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.



↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.

7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga*.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas **jug:** 1-4
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.



INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

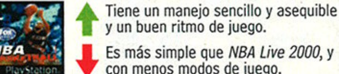


↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.

8 **Valoración:** Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

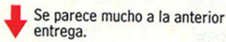
7 **Valoración:** Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

NBA LIVE 2000

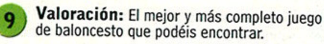
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.



↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.



↓ Se parece mucho a la anterior entrega.



9 **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Buenos gráficos, buenas animaciones y jugadores reales.

↓ Es un poco lento y no aporta nada a versiones anteriores.

5 **Valoración:** Se ha quedado en una revisión de PGA'99 con poco nuevo que aportar.



Aventuras Gráficas
Los imprescindibles
- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- THE X-FILES

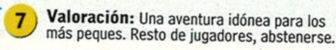
BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.

↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.



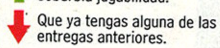
7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.



↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.

↓ No poder competir directamente contra otros skaters

8 **Valoración:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.

AMERZONE

Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.

↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA

Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.

↓ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

RONALDO V-FOOTBALL

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Tiene un control fácil e intuitivo y montón de competiciones.

↓ Es un arcade que ni por gráficos ni por opciones puede con los grandes.

6 **Valoración:** Una buena opción para los que busquen un arcade asequible y poco simulador.

TRICK'N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



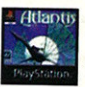
↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.

↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

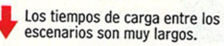
6 **Valoración:** Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

ATLANTIS

Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.



↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

THE X-FILES

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.

↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

STREET SKATER 2

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder crear nuestras propias pistas. Sus amplios escenarios.

↓ Tiene menos variedad que *Tony Hawk* y un enrevesado control.

5 **Valoración:** Si quieres un juego de skate hazte primero con *Tony Hawk*.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada.

↓ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.

6 **Valoración:** Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

DRÁCULA RESURECCIÓN

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, R.

↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.

↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.990 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Aunque su calidad está fuera de duda, la tarjeta de Piranha la ha superado.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

BLAZE 2MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 1.990 ptas.

Cuenta con dos tarjetas sin comprimir, es decir, 30 bloques de capacidad. Es de muy buena calidad y fiable en todos los aspectos.

MB **Valoración:** Bien de precio y calidad, aunque la tarjeta de Piranha ha roto moldes.

PERFORMANCE 2X

Distribuidora: Netac **Precio:** 3.690 ptas.

30 bloques de capacidad sin compresión de datos. Da igual que compres ésta o dos Performance normales. Es de sencillo manejo y fiable.

MB **Valoración:** Pierde en relación calidad-precio con sus competidoras, pero es una buena tarjeta.

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.

E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

Puzzles
Los imprescindibles
- BUST A MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

POP N'POP

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos modos de juego y no menos niveles que superar.

↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2*, también en diversión.

6 **Valoración:** Un puzzle que sabe hacerse muy adictivo, aunque no alcanza a *Bust A Move 2*.

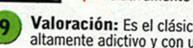
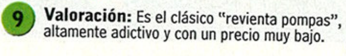
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.

↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

DEVIL DICE

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.

↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".



KURUSHI FINAL

Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.

↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.



5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

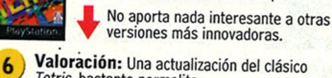
THE NEXT TETRIS

Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.

↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.



6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

Juegos de Rol
Los imprescindibles
- ALUNDRA 2
- FINAL FANTASY VIII
- VAGRANT STORY

FINAL FANTASY VIII
Compañía: Square **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano



▲ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
▼ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 Valoración: El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



ALUNDRA 2
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés

▲ Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.
▼ Su único defecto es no estar traducido...

8 Valoración: Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.



LEGEND OF LEGAIA
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".
▼ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 Valoración: No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

BLAZE & BLADE
Compañía: T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
▼ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.



6 Valoración: Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

GUARDIAN'S CRUSADE
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.
▼ Una vez más, el idioma es su principal inconveniente.

6 Valoración: Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

SHADOW MADNESS
Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
▼ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 Valoración: Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

FINAL FANTASY VII
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



▲ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
▼ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 Valoración: Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

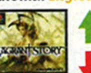
GRANDIA
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.
▼ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

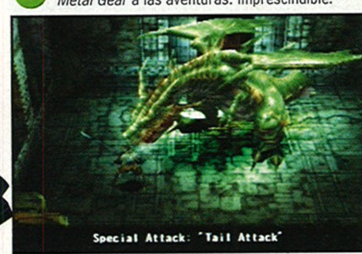
8 Valoración: Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.

VAGRANT STORY
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

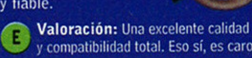


▲ Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia...
▼ ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

9 Valoración: Es a los Action RPG lo mismo que *Metal Gear* a las aventuras: imprescindible.



ACT. LABS RS RACING
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.



Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.

E Valoración: Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E Valoración: De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

TOP DRIVE 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E Valoración: Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 12.990 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.



E Valoración: Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.

E Valoración: Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB Valoración: Tiene poco que aportar, pero no es caro.

WILD ARMS
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



▲ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.
▼ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 Valoración: Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

Juegos de Velocidad
Los imprescindibles
- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- RR TYPE 4 (Platinum)

DRIVER PACK (DRIVER + CONTROL.)
Compañía: GTI **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control.
▼ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 Valoración: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

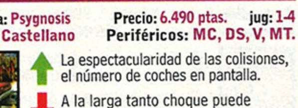
COLIN MCRAE RALLY (PLAT.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
▼ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

8 Valoración: Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY RAW
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V, MT.



▲ La espectacularidad de las colisiones, el número de coches en pantalla.
▼ A la larga tanto choque puede hacerse monótono.

7 Valoración: El más completo de la saga, y muy divertido, pese a que todo se reduzca a chocarse.



COLIN MCRAE RALLY 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



▲ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...
▼ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 Valoración: No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



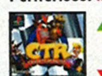
F-1 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ La temporada de 2000 en un juego espectacular y emocionante.
▼ Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

9 Valoración: Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.

CRASH TEAM RACING
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.



▲ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
▼ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 Valoración: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.

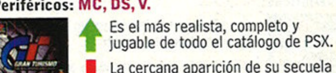
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



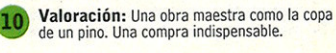
▲ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
▼ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 Valoración: Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

GRAN TURISMO (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
▼ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.



10 Valoración: Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



▲ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
▼ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.

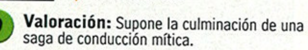


RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, NG.



▲ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
▼ Se echan en falta coches reales y más circuitos.



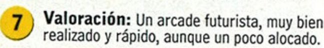
9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
▼ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.



7 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

GTA 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
▼ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

SUPERBIKE 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Que tenga las licencias, pilotos y circuitos reales.
▼ Gráficamente es simplote y las carreras no son emocionantes.

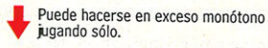
5 **Valoración:** No hay un simulador de motos realmente bueno. Éste al menos, tiene licencias.

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
▼ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.

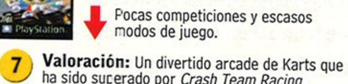


7 **Valoración:** Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.





▲ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
▼ Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



▲ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
▼ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

7 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

NEED FOR SPEED V

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



▲ Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.
▼ Algunos defectillos técnicos. Sólo hay porsches, como no te gusten...

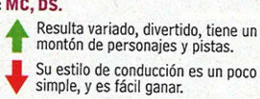
9 **Valoración:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.



TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





▲ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
▼ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

7 **Valoración:** Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

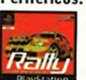


▲ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
▼ Los personajes deberían ser más variados.

7 **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
▼ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

6 **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

ROADSTERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
▼ Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.

6 **Valoración:** Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

V-RALLY 2 (PLATINUM)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



▲ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
▼ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

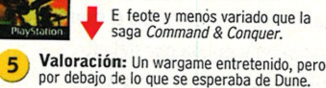
Estrategia
Los imprescindibles

- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

DUNE

Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.





▲ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.
▼ E feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.

5 **Valoración:** Un wargame entretenido, pero por debajo de lo que se esperaba de Dune.

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, CL, R.



▲ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
▼ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.



THEME PARK WORLD

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
▼ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.



HOGS OF WAR

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Un estilo a *Worms*, pero más variado, en 3D y muy divertido.
▼ Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.

6 **Valoración:** Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor *Worms Armageddon*.

KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.
▼ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

6 **Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



▲ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
▼ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
▼ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

GAME MULTI CASE

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's sin caja.

MB **Valoración:** Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CDs.

MB **Valoración:** Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.



E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER

Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.

Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.

MB **Valoración:** Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, ningún fan de estos géneros debería contar con uno.



MB **Valoración:** Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

MULTI TAP

Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

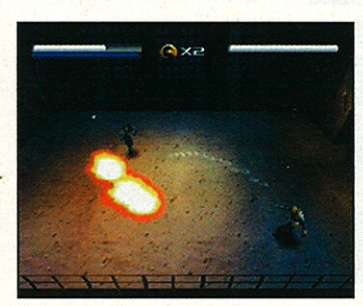
MB **Valoración:** Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.

MIDWAY • Beat´em Up

Mortal Kombat Special Forces

Un nuevo cambio de imagen


Según vayamos derrotando rivales, recibiremos unos puntos de experiencia con los que ganaremos más vida y nuevos ataques.


Al final de cada escenario nos las veremos con poderosos jefes finales fuertemente armados, y nada fáciles de derrotar.





Tratando de aprovechar el potencial y el enorme éxito de su saga *Mortal Kombat,* Midway probó a incluir a algunos de sus personajes más carismáticos en un beat'em up de scroll plagado de plataformas que pasó con más pena que gloria por PlayStation. Ni el carisma de Sub-Zero, ni la solera de su título consiguieron que *Mortal Kombat Mythologies* cumpliera con las expectativas. Ahora, tres años después, vuelven a intentarlo con este *Mortal Kombat Special Forces*, un beat'em up 3D en el que desaparecen las plataformas y el protagonista es Jax, otro de los habituales de la saga.

El juego nos invitará a detener a cinco supercriminales fugados de una prisión, para lo que tendremos que recorrer distintas localizaciones recogiendo ítems y zurrando a cuanto enemigo se nos ponga por delante. Para ello contaremos con nuestros puños y piernas, amén de una serie de armas que iremos encontrando por el camino.

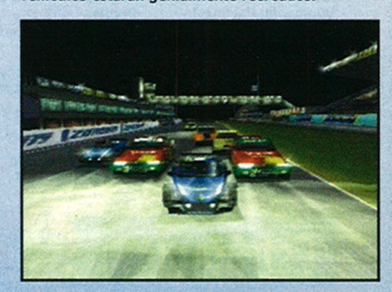
Pero no todo será lucha. *Mortal Kombat Special Forces* también incorporará pinceladas de otros géneros, como las aventuras de acción o los RPG. Así, nos encontraremos con un sistema de cámaras parecido al de *Metal Gear,* y con un sistema de experiencia que nos permitirá aumentar los puntos de vida, y desarrollar golpes nuevos.

El control será bastante asequible, si bien no contaremos con tantos golpes especiales como en el juego de lucha original. Aún así, su mecánica sencilla y su trepidante desarrollo tienen muchas posibilidades de seducir a los amantes de los beat'em up. Ya os contaremos qué tal queda al final.

Primera impresión: 


La vista interior nos permitirá vivir las carreras con unas dosis de realismo superiores.

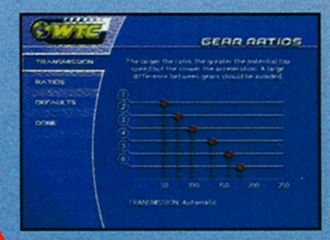

En esta "supuesta" entrega de la saga TOCA, los vehículos estarán genialmente recreados.



Directo al taller

Aunque *World Touring Cars* tendrá un enfoque mucho más arcade que el de sus antecesores de la saga *TOCA*, tampoco faltarán las consabidas opciones mecánicas que nos permitirán configurar hasta la posición del cenicero en el salpicadero.





CODEMASTERS • Velocidad

World Touring Cars

Directos a por el campeonato del mundo

Tras el éxito de los dos primeros *TOCA Touring Cars*, Codemasters ha estado trabajando muy duro en la "supuesta" tercera entrega de la saga que, como podéis apreciar por las imágenes, bien poco va a tener que ver con sus antecesores.

Para el desarrollo de *World Touring Cars*, Codemasters ha optado por un enfoque más orientado hacia el arcade que hacia la simulación, algo que conseguirá dejar atrás la seriedad y excesiva dificultad de control de las dos anteriores entregas. Siguiendo con los cambios, *WTC* tampoco se centrará en el campeonato británico de Turismos, ya que presentará 23 circuitos reales de varios países, como Suzuka en Japón, y un abanico de vehículos reales mucho más amplio, que según las últimas noticias, rondará los 40 modelos. En este sentido, y gracias a la beta que tenemos en nuestro poder, hemos podido comprobar que en la versión final del juego aparecerán fabricantes de todo el mundo, como Nissan, Lotus o BMW, que han "cedido" los modelos más modernos de sus respectivas gamas para que participen en esta ficticia competición.

Pese a que hemos dicho que el juego tendrá un planteamiento más arcade, lo cierto es que el control seguirá apostando por la simulación, pero desde un enfoque más "al estilo" *Gran Turismo*, es decir, reflejando las características propias de cada vehículo, como el peso, la velocidad punta o la dureza de la dirección, pero sin resultar excesivamente complicado a la hora de jugar. Obviamente, cada vehículo también se comportará de manera distinta dependiendo del clima que acompañe a la carrera, y también afectará a la visibilidad la franja horaria en que se dispute la competición. Dentro de este último aspecto, lo que más nos ha llamado la atención es que durante las carreras nocturnas podemos ver perfectamente la luz de los faros de todos los vehículos, algo que normalmente no se suele apreciar en este tipo de juegos.

Por lo demás, *World Touring Cars* contará con una perfecta recreación de los daños en los vehículos, con detalles tan minuciosos y originales como la completa destrucción de los retrovisores, el descolgamiento de los parachoques o lo más impresionante de todo, ver como literalmente sale volando nuestro capó tras quedar abierto después de sufrir dos choques frontales. Además, todas estas averías también afectarán a otros aspectos del vehículo, como la maniobrabilidad o la velocidad punta, y por lo tanto, no se quedarán como un mero detalle gráfico.

En esta primera toma de contacto, *WTC* nos ha parecido un gran juego pese a que no hemos podido probar todos los coches ni competir en todos los circuitos. El mes que viene, con una versión final en nuestras manos, veremos si el último juego de Codemasters supera a sus antecesores.

Primera impresión: E



Los vehículos reflejarán perfectamente todo tipo de años, algunos de los cuales afectarán a las prestaciones del vehículo, ya sea a la velocidad punta, la dirección o el cambio de marchas.



Antes de entrar en un circuito podemos ver un esquema de las curvas más complicadas.



World Touring Cars finalmente presentará un total de 40 vehículos reales.





SONY • Velocidad

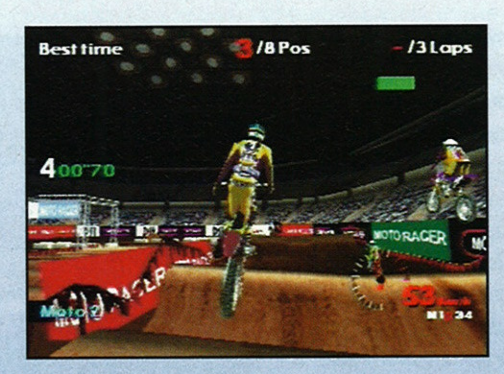
Moto Racer World Tour

Cuando la velocidad va sobre dos ruedas

A estas alturas nadie puede negar que PlayStation sufre una escasez alarmante de juegos de motos de calidad. Por suerte, esta situación puede cambiar muy pronto, ya que Delphine Software se prepara para poner a la venta, esta vez de la mano de Sony, *Moto Racer World Tour*, la tercera entrega de su famosa saga de motociclismo.

Como en sus anteriores versiones, *MTWT* será un rapidísimo arcade estructurado en torno a dos competiciones distintas, motocross y superbikes. No obstante, Delphine Software no ha querido limitarse a repetir la fórmula empleada en los dos títulos anteriores, y está apostando por una auténtica remodelación y ampliación de los modos de juegos.

Así, junto a opciones ya clásicas como contrarreloj o campeonato, encontraremos otras nuevas, como trial o carreras por pistas con tráfico, muy divertidas y emocionantes. En teoría, estas nuevas opciones pertenecerán a las dos modalidades de competición clásicas, pero en la práctica tendrán tantas diferencias de planteamiento y mecánica de juego, que casi podríamos hablar de 8 juegos distintos. Gracias a esta variedad, este *Moto Racer* adquirirá una profundidad y diversidad poco vista en los arcades de carreras, especialmente en los de de motos, más que capaz de enamorar a primera vista a más de un jugador.













Por primera vez en la historia de la saga, podremos competir en circuitos artificiales "indoor".

Este sentimiento, además, se verá reforzado por dos pilares básicos de la saga, su fácil y asequible control y su sólido el motor gráfico, que están siendo revisados en este nuevo título. El control se enriquecerá añadiendo pequeñas pinceladas de realismo, pero sin entrar nunca en el campo de la simulación. Por su parte, el nuevo motor gráfico mantendrá y mejorará el gran nivel de calidad al que estamos acostumbrados mostrando escenarios muy consistentes y transmitiendo una gran sensación de velocidad, si bien parece que no logrará solucionar los ya familiares problemas de popping de la saga.

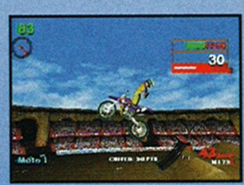
Salvo por ese pequeño detalle, y contando con que no es un simulador, *MRWT* será un título que no podremos dejar escapar si nos gustan las motos. ¡Comprobadlo el mes que viene!

Primera Impresión: MB



¡Más modos de juego!









Los más innovador de este juego, será la variedad y diversión de sus cuatro nuevos modos de juego: Dragsters, Carrera con Tráfico, Estilo Libre y Trial. El primero serán emocionantes carreras por circuito, con motos capaces de alcanzar los 600 km/h. Mientras, la Carrera con Tráfico será una competición contra otro piloto, por circuitos llenos de coches. Por último, en Estilo Libre tendremos que saltar por rampas haciendo piruetas; mientras que en Trial, deberemos cruzar un camino lleno de desniveles en un tiempo límite, y sin poner los pies en el suelo.

TITUS • Arcade

Superman

El hombre de acero llega a PlayStation

El famoso superhéroe creado por Jerry Siegel a finales de los años 30, y protagonista de un sinfín de cómics y películas, se prepara para su estreno en PlayStation de la mano de Titus.

Superman, el juego, será un arcade con tintes de beat´em up, en el que asumiremos el papel del hombre de acero. Como tal, tendremos que recorrer varios niveles rescatando a unos rehenes que nuestros mayores enemigos (Luthor, Metallo, etc) habrán apresado, enfrentándonos en el proceso a sus sicarios y a ellos mismos. Para ello contaremos con varios de nuestros poderes más famosos, como la superfuerza, el vuelo o la visión de rayos X, y que sin duda serán el mayor atractivo de este juego, que a nivel técnico es muy flojo, y tampoco parece demasiado divertido.

Primera Impresión: R



Tendremos que utilizar nuestros poderes para resolver ciertos puzzles del juego, como abrir puertas o apagar campos de energía.





No faltarán los "mano a mano" contra los enemigos más famosos de Super. ¡Cuidado con la kryptonita!



THQ • Arcade

Rugrats Studio Tour

Juegos de niños

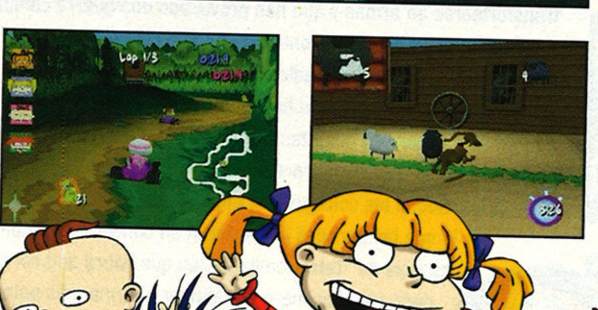


La mayor parte de las pruebas consistirán en búsquedas y recogidas de objetos en un tiempo límite.



Antes de realizar una prueba de conducción, aparecerá un pequeño tutorial que nos enseñará a conducir.





Tras una primera incursión, un tanto floja, los "enfants terribles" de Rugrats preparan su segunda aparición en PlayStation, en un título mucho más variado y completo que *The Search For Reptar*.

Rugrats Studio Tour, que así se llamará, se desarrollará en un estudio de cine con cuatro platós ambientados en el salvaje oeste, en el espacio, en la época de los piratas y en el mundo de las carreras de coches. En todos tendremos que ayudar a los chavales de la pandilla a superar todo tipo de pruebas para hacerse con unas llaves, y poder así abrir una puerta blindada tras la que se ha quedado encerrado uno de ellos. Dichas pruebas consistirán en minijuegos de distintos géneros, como plataformas o arcade de carreras, a cual más divertido y simpático.

Gráficamente, *RST* será mucho mejor que su antecesor, ya que tendrá unos escenarios y unos personajes mucho más sólidos y detallados, que recordarán, aún más si cabe, a los dibujos originales. Lo que no parece que vaya a cambiar es la dificultad, ya que esta secuela apunta tan fácil como su antecesor. Una pena, ya que con una dificultad más ajustada, *Rugrats Studio Tour* podría llegar a gustar incluso a jugadores talluditos o que no conozcan la serie.

Primera Impresión:  B

VIRGIN • Aventura infantil

Toonstein: Dare To scare

El terror según la Warner

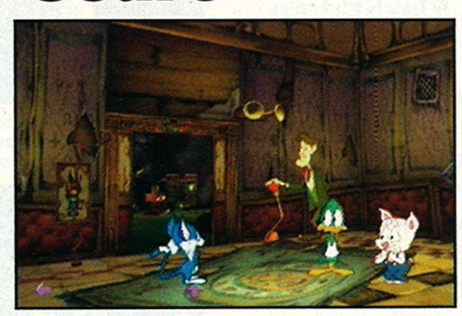
Seguro que conocéis a los Tiny Toons, los "pequeños" de la Warner, que en las Navidades pasadas protagonizaron una entretenida aventura, *Buster y las Habichuelas Mágicas*.

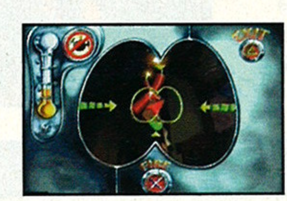
Pues bien, estos encantadores personajes pronto volverán a nuestras consolas con *Toonstein: Dare To Scare*, un nuevo y "terrorífico" título en el que deberemos guiar a Furball por una siniestra mansión, ayudándole a resolver varios minipuzzles, y asistiendo a todo tipo de delirantes animaciones.

Toonstein tendrá un planteamiento similar al de *Buster*, por lo que nuestros movimientos se verán limitados a unas habitaciones y a unas direcciones específicas. Así mismo, volveremos a encontrarnos con puzzles sencillos, que amenazan con hacer corto el juego, pero esto se contrarrestará, al menos en parte, introduciendo minifases de puntería, lo que además le dará un poco de variedad.

Esto, unido al atractivo de sus escenarios, y al carisma y al detalle de sus personajes, a buen seguro captará el interés de los "pequeñines", que se encontrarán ante un título que disfrutarán como enanos. Y nunca mejor dicho...

Primera Impresión: B





Cada cierto tiempo, deberemos superar unas pruebas de puntería, en las que tendremos que abatir un número mínimo de objetivos en un tiempo límite.



A la hora de movernos, sólo podremos desplazarnos hacia las direcciones que nos marquen las flechas que aparecen dibujadas en el suelo de las habitaciones.

PSYGNOSIS • Arcade

Team Buddies

Entre Tetris y Worms Armageddon

Con *Team Buddies* Psygnosis nos arrastrará a un universo de dibujos animados habitado por los buddies, unos simpáticos muñecotes, cuya pacífica vida se ha visto interrumpida por la llegada de unos misteriosos cubos capaces de transformarse en armas y que han provocado una guerra campal.

Nosotros asumiremos el control de una de las facciones en lucha, con el objetivo de erradicar a los rivales. Para ello contaremos con un equipo de hasta cuatro soldados, a los que podremos equipar con distintas armas que construiremos apilando cajas de colores que encontraremos repartidas por los escenarios. Según las coloquemos, obtendremos un arma u otra, por lo que las partidas no tardarán en convertirse en una especie de "tetriscombate", en que habrá que correr para ser el primero en fabricar el arma más potente.

Esta original propuesta, se verá potenciada por un motor gráfico muy sólido, y un control ajustado y asequible, por lo que *Team Buddies* podría convertirse en un título irresistible para quienes busquen un arcade que combine acción y estrategia a un ritmo frenético y con un desarrollo muy entretenido.

Primera Impresión: MB



Los cubos deberán apilarse en unas zonas especiales. Según la combinación que hagamos, obtendremos un arma u otra.







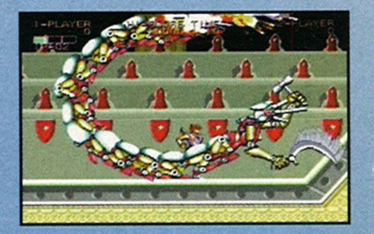
Los duelos con los impresionantes jefes finales serán uno de los puntos fuertes del juego.

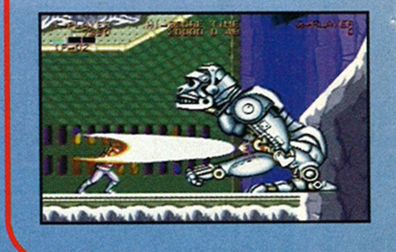


Como en el original, no faltarán los objetos ocultos que nos darán jugosos puntos.



Acompañado por los





VIRGIN • Arcade

Strider 2

Con todo el sabor de las máquinas recreativas

A mediados de 1989, Capcom terminó de dar forma a *Strider*, una de las máquinas recreativas más importantes e influyentes de la década. Pese a que seguía las pautas clásicas de los arcades de la época, su brillante puesta en escena y absorbente jugabilidad lo convirtieron en un título de culto que ha permanecido en el recuerdo de millones de jugones de todo el mundo. Diez años después, a modo de homenaje, Capcom ha lanzado la secuela en los salones recreativos, de la que ahora nos llega la conversión para PlayStation.

Como sucediera con su antecesor, *Strider 2* es un adictivo arcade que nos invita a acabar con los sueños de dominación de un tirano perturbado. Para ello tendremos que recorrer cinco extensos niveles abriéndonos paso entre sus numerosos súbditos, sorteando todo tipo de obstáculos físicos y enfrentándonos a los numerosos comandantes de su ejército.

A la hora de jugar, *Strider 2* resulta muy parecido a su antecesor, es decir, sigue siendo una sabia combinación de plataformas y juego de acción, que resulta muy sencillo de controlar y altamente divertido.

Como podéis imaginar, los 10 años de diferencia que separan ambas versiones han permitido realizar todo tipo de alardes técnicos en la secuela, algo que ha quedado plasmado principalmente en el paso a los entornos poligonales. No por ello se ha cambiado ni el estilo de juego ni su desarrollo, que sigue siendo lineal, ya que Capcom sólo pretendía dar un lavado de cara a este título de culto. No obstante, a nivel jugable también se han incluido algunas novedades, como un doble salto o el novedoso modo Boost, que nos permitirá ejecutar nuestros ataques de una forma mucho más rápida y demoledora. Por lo demás Hiryu, el ninja protagonista del juego, seguirá contando con las habilidades que ya demostró en el clásico original, como pueda ser trepar por paredes y techos.

Por otra parte, *Strider 2* se ha puso a la venta en el mercado japonés en un pack especial que incluía la conversión del *Strider* original tal cual lo pudimos disfrutar en los salones recreativos a finales de los 80. Virgin, que es quien lo va a distribuir por estos lares, nos ha confirmado que nosotros también vamos a disfrutar de este pack, lo que sin duda es una gran noticia para todos los amantes del juego original. El mes que viene, más.

Primera impresión: MB





Una de las novedades, la habilidad Boost, nos permitirá ejecutar demoledores ataques a un ritmo realmente vertiginoso.

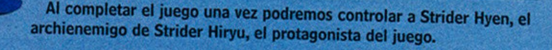


orígenes de la saga

Strider 2 se pondrá a la venta en nuestro país tal cual se puso a la venta en Japón, es decir, en un pack especial que incluirá una conversión perfecta del *Strider* original. El juego, que vio la luz en 1989, fue todo un éxito en los salones recreativos y, hoy en día, todavía sigue contando con miles de defensores.







Al completar el juego una vez podremos controlar a Strider Hyen, el archienemigo de Strider Hiryu, el protagonista del juego.







Si quieres luchar como un jedi demuestra que dominas la Fuerza y resuelve estos pasatiempos. Podrás ganar uno de los 15 Jedi Power Battles que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre los que enviéis las soluciones correctas.

HUMOR

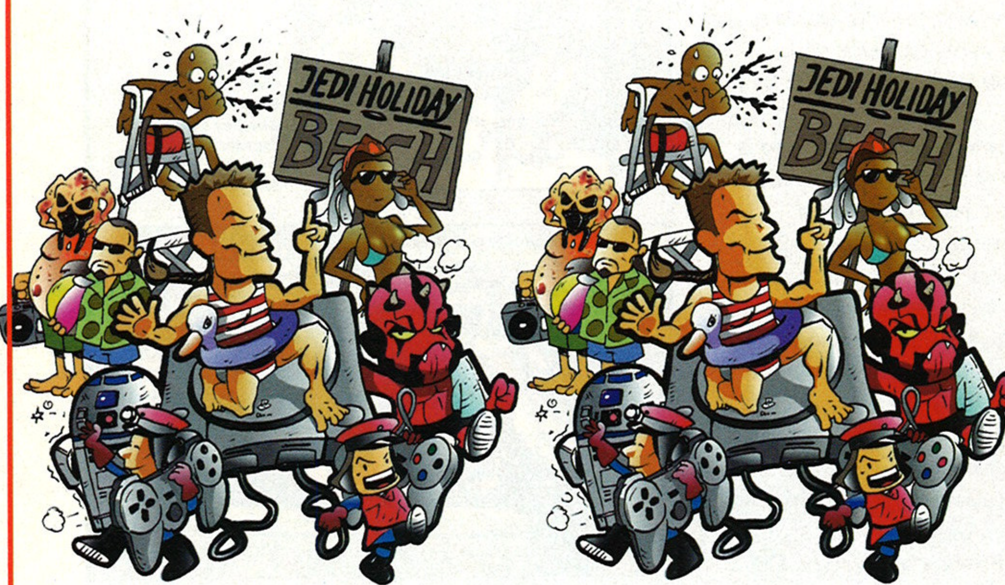






EL JUEGO DE LOS ERRORES

TENDRÁS QUE DEMOSTRAR QUE ERES UN AUTÉNTICO JEDI Y ENCONTRAR LAS 12 DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS. EL PREMIO MERECE LA PENA, ASÍ QUE MUCHA ATENCIÓN Y SUERTE!



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Jedi Power Battles* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de julio de 2000 y el 25 de agosto de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

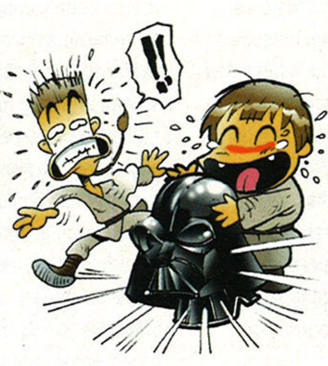
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

¡¡VAYA LÍO!!

EN SU PERIODO DE APRENDIZAJE, ANAKIN HACE GALA DE DIVERSAS TRAVESURAS QUE EL POBRE OBI-WAN TIENE QUE SOPORTAR Y CORREGIR...

La última ha sido desordenar estas letras en las que se puede leer una palabra relacionada con el mundo Star Wars. Para resolverlo tendrás que desechar todas las letras que se repiten y componer la palabra con las que te quedan.

Ten en cuenta también, que en la solución se repite una de las letras, ¿te atreves con ellas?



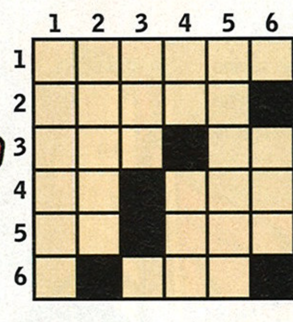


Solución: | | | | | | | | | |

MINICRUCIGRAMA JEDI

IMAGÍNATE QUE ESTÁS ANTE EL GRAN CONSEJO JEDI Y QUE DECIDEN EVALUARTE COMO APRENDIZ. QUE MEJOR PRUEBA QUE ESTE CRUCIGRAMA PARA COMPROBAR SI HAY SANGRE JEDI EN TUS VENAS. ¡A POR ÉL!

	1	2	3	4	5	6
1						
2						■
3				■		
4			■			
5			■			
6		■				■



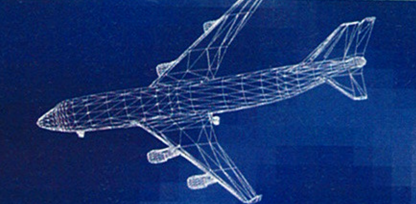


HORIZONTALES:

1- Nombre de pila de uno de los protagonistas de "LA AMENAZA FANTASMA" al que conocemos desde su infancia.
2- Accesorio de informática muy deseado por cualquier gato.
3- Nombre de la primera mujer conocida. En ingles dentro.
4- Adverbio de negación en francés. Repetición natural de nuestra voz en lo alto de una montaña.
5- primera de las cartas de una baraja. Le hace gracia.
6- Letra muy usada por Superman. En portugués santo o sobrenombre de un famoso equipo carioca de fútbol.

VERTICALES:

1- Te vas a encontrar muchas en la playa este verano.
2- Vehículos espaciales
3- Une dos cabos de una cuerda. Primera letra de solución.
4- Mensaje que aparece cuando pierdes una partida de cualquier juego de lucha. Periodo de tiempo que empieza a contarse a partir de un hecho histórico.
5- Comienzo.
6- No. Personaje bíblico que guardó todos los animales que encontró


CENTRO MAIL

www.centromail.es




CONTROLLER DUAL SHOCK — ~~4.500~~ 4.190
AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE

MEMORY CARD — ~~2.100~~ 1.990
TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA

PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900



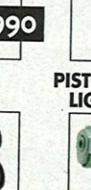

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990

PACK PERIFÉRICOS — ~~4.900~~ 4.750



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM* + MALETÍN — ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490




PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN SILVER — 4.990

RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT RACING — ~~7.990~~ 6.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490





A SANGRE FRÍA — ~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2 — ~~8.990~~ 8.490

LEGEND OF LEGAIA — ~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO1 JEDI POWER BATTLES — ~~6.490~~ 5.990

VAGRANT STORY — ~~7.990~~ 7.490




ALL STAR TENNIS 2000 — ~~6.995~~ 6.490

ALUNDRA 2 — ~~7.990~~ 7.490

ANNA KOURNIKOVA´S TENNIS — ~~2.490~~ 2.290

BEATMANIA EUROPEAN EDITION — ~~11.900~~ 10.990

BISHI BASHI SPECIAL — ~~7.490~~ 6.990

CRASH BANDICOOT 3 — ~~3.990~~ 3.490



DESTRUCTION DERBY RAW — ~~6.990~~ 6.490

DRAGON VALOR — ~~6.990~~ 6.490

DRIVER — ~~4.490~~ 3.990

EURO 2000 — ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP — ~~6.995~~ 6.490

GALERIANS — ~~7.990~~ 7.490

JACKIE CHAN STUNTMASTER — ~~4.990~~ 4.490

MANAGER DE LIGA — ~~8.990~~ 8.490

MEDIEVIL 2 — ~~4.990~~ 4.490

METAL GEAR SOLID — ~~3.990~~ 3.690

MICHELIN RALLY MASTERS — ~~7.990~~ 7.490

MICRO MANIACS — ~~7.990~~ 7.490



NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000 — ~~8.490~~ 7.490

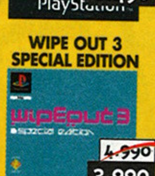
RESCUE SHOT — ~~4.990~~ 4.490

RESIDENT EVIL 2 — ~~4.490~~ 3.990

RONALDO V-FOOTBALL — ~~7.990~~ 7.490

STREET FIGHTER EX2 PLUS — ~~7.990~~ 7.490

SYPHON FILTER 2 — ~~6.990~~ 6.490



THE DUKES OF HAZZARD — ~~4.995~~ 4.490

TOMB RAIDER III — ~~4.990~~ 4.490

TOMBI! 2 — ~~4.990~~ 4.490

VANDAL HEARTS II — ~~7.490~~ 6.990

V-RALLY 2 — ~~3.990~~ 3.690

WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION — ~~4.990~~ 3.990

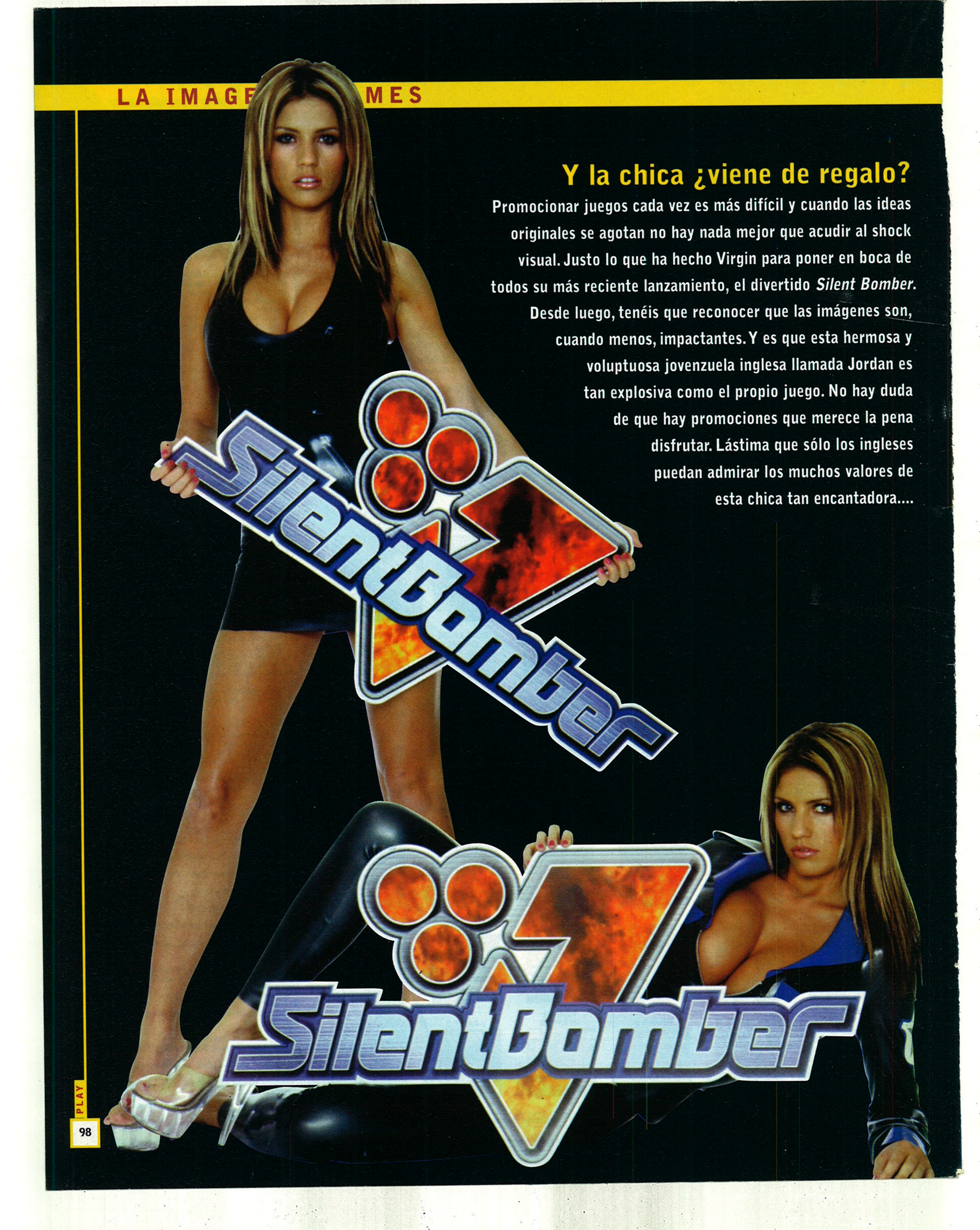
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona NUEVO CENTRO
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



Y la chica ¿viene de regalo?

Promocionar juegos cada vez es más difícil y cuando las ideas originales se agotan no hay nada mejor que acudir al shock visual. Justo lo que ha hecho Virgin para poner en boca de todos su más reciente lanzamiento, el divertido *Silent Bomber*. Desde luego, tenéis que reconocer que las imágenes son, cuando menos, impactantes. Y es que esta hermosa y voluptuosa jovenzuela inglesa llamada Jordan es tan explosiva como el propio juego. No hay duda de que hay promociones que merece la pena disfrutar. Lástima que sólo los ingleses puedan admirar los muchos valores de esta chica tan encantadora....

A SANGRE FRÍA

Sólo tú tienes la solución.



Recuerda. Haz memoria. Examina cada segundo de tu pasado, cada rincón de tu cerebro. Empiezas a ver. Has entrado en una vieja fábrica. Te están disparando cientos de balas y no basta con salvar el pellejo. Ves otros rostros. ¿Amigos? Alguien te ha traicionado y tuvo que dejar pistas. Pero no queda mucho tiempo. Tienes que salvar al mundo de una amenaza nuclear y el generador ya está activado. Recuerda y corre. Corre y recuerda.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.es